SEGA

Энциклопедия Лучших игр

2

Энциклопедия лучших игр SEGA

2 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

Энциклопедия
лучших игр
для
Sega Mega Drive
(Genesis)

**Секреты, полные описания,
коды, пароли,
советы по прохождению**

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2002

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Нева-Визит», 2002. – 384 стр.

ISBN 5-93603-074-1

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

**Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.**

ISBN 5-93603-074-1

© Издательство «Нева-Визит», 2002

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

688 ATTACK SUB 8
ALLADDIN 19
ANOTHER WORLD 30
BEAVIS AND BUTT-HEAD 34
COMIX ZONE 55
DESERT STRIKE 60
EARTHWORM JIM 75
EARTHWORM JIM 2 88
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY 98
HERCULES 2 106
JUNGLE BOOK 122
JUNGLE STRIKE 135
LION KING (THE) 152
OPERATION EUROPE 163
PRINCE OF PERSIA 178
ROAR OF THE BEAST 181
SEA QUEST 189
SONIC (Сага о Супережике) 195
SONIC 2 198
SONIC 3 209
SONIC AND KNUCKLES 211
SONIC 3D BLAST 213
SONIC SPINBALL 217
STAR CONTROL 2 224
STAR TREK: THE NEXT GENERATION 246
TOY STORY 256
VIRTUA FIGHTER 2 261
WORMS 269
X-MAN 296
ZERO TOLERANCE 300

КОДЫ

Abrams Battle Tank 323
Addams Family 323
Aero the Acro-Bat 1 323
Aero the Acro-Bat 2 323
After Burner 2 323
Air Diver 324
Aisle Lord 324
Aladdin 324
Alien 3 324
Alien Soldier 324
Alien Storm 325
Alisia Dragoon 325
Altered Beast 325
Animaniacs 326
Another World (Out of This World) 326
Arch Rivals 326
Arcus Odyssey 327
Arnold Palmer Tour Golf 327
Arrow Flash 328
Asterix and the Great Rescue 328
Athlete Power 328
Awesome Possum 328
B.O.B. 328
Back to the Future 3 329
Barkley: Shut Up and Jam 329
Barkley: Shut Up and Jam 2 329
Batman & Robin 329
Batman Forever 329
Batman: Revenge of the Joker 330
Battletech 331
Battletoads & Double Dragon 331
Beast Wrestler 331
Beavis and Butt-Head 331
Best of the Best: Championship Karate . 332
Bio-Hazard Battle (Crying) 332
Black Hole Assault 332
Blood Shot (Battle Frenzy) 333
Boogerman: A Pick & Flick Adventure .. 333
Boy Soccer Team 3 333
Bubba'n'Stix 334
Bubble & Squeak 334
Bubsy 335
Bubsy 2: Defines Delays 335
Bulls vs. Blasers 335
Bulls vs. Lakers and the NBA Playoffs ... 336
Burning Force 336
Caesar's Palace 336
Cannon Fodder 336
Castlevania: Bloodlines 337
Centurion: Defender of Rome 337
Chakan: the Forever Man 337
Chuck Rock 338
Chuck Rock 2 338
Cliffhanger 338
Cobra Command 338
Combat Cars 338
Comix Zone 338
Contra Hard Corps 339
Cool Spot 339
Cosmic Carnage (Cyber Brawl) 339
Cosmic Spacehead 339
Crue Ball: Heavy Metal Pinball 339
Curse 340
Cyber Ball 340
Daffy Duck in Hollywood 341
Dangerous vs. Seed 341
Dare Before Christmas 341
Darius 2 341
David Robinson's Supreme Court Bas ketball 341
Deadly Moves 342
Decap Attack 342
Demolition Man 342
Desert Strike: Return to the Gulf 342
Devil Crash (Dragon's Fury) 343
Dino Land 343
Dinosaurs for Hire 343
Donald in Maui Mallard 344
Doom Troopers 344
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 344
Dracula (Bram Stocker's Dracula) 344
Dyna Brothers 2 345
Dynamite Duke 345
Dynamite Headdy 346
EA Hockey 346
Earnest Evans 346

Earthworm Jim 346
Earthworm Jim 2 346
Ecco the Dolphin 347
Ecco 2:the Tides of Time (Dolphin 2) 347
Ecco Junior 348
El Viento 348
European Club Soccer 348
Exo Squad (The) 349
F-15 Strike Eagle 1 349
F-22 Interceptor 349
F - 117 Night Storm 350
Fantasia 350
Ferrari Grand Prix Challenge 351
Fido Dido 351
FIFA International Soccer 351
FIFA Soccer'95 352
Fire Mustang 352
Fire Shark 352
Flicky 353
Flinstones (The) 353
Gaiares 353
Garfield: Caught in the Act 354
Gargoyles 354
Generation Lost 354
Ghouls'n' Ghosts 355
Global Gladiators 355
Gods 356
Golden Axe 356
Golden Axe 2 356
Golden Axe 3 357
Green Dog: the Beached Surfer Dude .. 357
Hard Ball 358
Herzog Zwei 358
Humans 358
Incredible Hulk (The) 359
Indiana Jones Greatest Adventures 359
James Pond 3: Operation Starfish 359
Joe Montana 3 359
Judge Dredd 360
Jungle Book (The) 360
Jungle Strike 360
Jurassic Park 361
King Salmon 361
Krusty's Super Fun House (Simpsons) 362
Lawnmower Man (The) 362
Lemmings 362
Lemmings 2 362
LHX Attack Chopper 363
Lion King (The) 363
Lost Vikings (The) 364
Lost World (The) (Jurassic Park 3) 364
M.U.S.H.A. (Aleste) 364
Madden NFL' 96 365
Marco's Magic Soccer 366
(Marco's Magic Football) 366
Mario Andretti Racing
(Andretti Racing) 366
Mario Lemieux Ice Hockey 367
Marsupilami 368
Marvel Land 368
Mega Bomberman 368
Mega Turrican 369
Metal Marines 369
Mickey Mania 369
Micro Machines 369
Mighty Max
(The Adventures of Mighty Max) 369
Misadventures of Flink (The) 369
Monaco Grand Prix 2
(Ayrton Senna's SMGP 2) 370
Mortal Kombat 370
mortal kombat 2 371
Mortal Kombat-3 373
Mortal Kombat Ultimate – 3 377
Mr. Nuts 382
Mutant League Football 382
Mutant League Hockey 382
NBA Jam 382
NFL Sports Talk '93 383
Out Run (Out Runner) 383
Pagemaster (The) 383
Pete Sampras Tennis'96 383
Phelios 383
Pink Panther in 384
«Pink Goes to Hollywood» 384
Pirates of Dark Water (The) 384
Pitfall : the Mayan Adventure 384
Pocahontas 384
Polterguy 384
Power Ball 385

СОДЕРЖАНИЕ

Power Drive 385
Predator 2 385
Primal Rage 385
Prince of Persia 387
Quack Shot Starring Donald Duck 388
Queen of the Road 389
Radical Rex 389
Rebel Assault 389
Red Zone 389
Ren & Stimpy Show
(Stimpy's Invention (The)) 389
Road Rash 390
Road Rash 3 390
Roar of the Beast (Beauty & the Beast) ... 390
Robocop vs. Terminator 390
Rolling Thunder 391
Rolling Thunder 2 391
Rolling Thunder 3 392
S.S. Lucifer: Man Overboard (Lucifer) .. 392
Saint Sword 393
Second Samurai (SamuraI The Second) 393
Shadow Dancer 393
Shadowrun 393
Shaq Fu 394
Shinobi 3: Return of the Ninja Master ... 394
Shove It! The Warehouse Game 394
Skeleton Crew 394
Skitchin' 395
Slaughter Sport 395
Smurfs (The) 395
Snow Bros. Nick & Tom 395
Soldiers of Fortune (Chaos Engine) 396
Sonic 3D Flickies island (Sonic 6) 396
Sonic Spinball 396
Sonic the Hedgehog 396
Sonic the Hedgehog 2 396
Sonic the Hedgehog 3 397
SplatterHouse 2 397
SplatterHouse 3 397
Spot Goes to Hollywood 398
Star Trek : Deep Space Nine 398
Streets of Rage (Bare KNUckle) 398
Streets of Rage 2 (Bare Knuckle 2) 398
Streets of Rage 3 (Bare Knuckle 3) 399
Sunset Riders 399
Super Hydlide 399
TechnoCop 399
Teenage Mutant Ninja Turtles: 400
the Tournament Fighters 400
Terminator 2 (T2): the Arcade Game 400
Theme Park 400
Tin Head 400
Tiny Toon Adventures: 400
Buster's Hidden Treasure 400
Toe Jam & Earl 400
Toe Jam and Earl 2:
In Panic of Funkotron 401
Tom&Jerry: Frantic Antics 401
Toy Story 401
True Lies 402
Turrican 402
Twin Cobra 402
Twinkle Tale 402
Universal Soldier 403
Urban Strike 403
Vectorman 403
Vectorman 2 404
Verytex 404
Warlock 404
Warrior of Rome 404
Wiz'n'Liz 404
Wolverine 405
World of Illusion 405
X-Men 405
X-Men 2: the Clone Wars 405
Y's 406
Zero the Kamikaze Squirrel 406
Zero Tolerance 406
Zombies Ate My Neighbors 406
Zool: Ninja of the N - Th Dimention 406

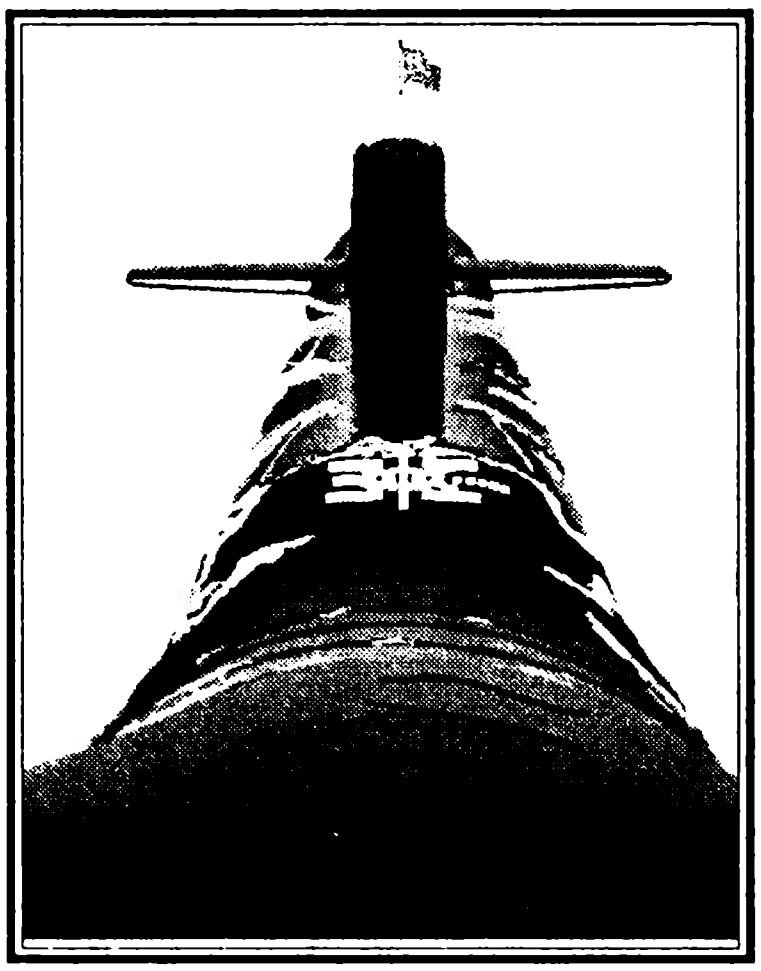
КНИГИ-ПОЧТОЙ 412

688 ATTACK SUB

АТАКУЮЩАЯ СУБМАРИНА 688

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Имитатор
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

688 Attack Sub – единственный настоящий серьезный имитатор подводной лодки на Sega. Родом он с IBM PC и появился в те далекие времена, когда еще не распался Советский Союз, в те времена, когда, невзирая на всякую там гласность, перестройку и прочую ерунду, наши подводники были готовы в любой момент нанести испепеляющий удар по Америке.



Предыстория

Что такое современная атомная подводная лодка? Огромная стальная машина, способная переплывать океаны, несущая на борту оружие невообразимой силы. Разрушительной мощи ракет, которые может запустить в любой момент американский «Трайдент» или наш «Тайфун», с лихвой хватит на небольшую страну (или на десяток-другой крупных городов в большой стране).

Наивный Жюль Верн вооружил свой «Наутилус» лишь тараном, он не смог выдумать даже торпеды! Подводные лодки сыграли большую роль в истории войн 20 столетия. В 1916 году немецкая подводная лодка отправила ко дну американский пассажирский лайнер «Лузитания» и это стало причиной вступления Америки в Первую Мировую войну (наверное, американцев взбесило то, что по поводу потопления их лайнера немцы отчеканили памятную медаль с таким вот изображением — пассажиры «Лузитании» стоят в очередь за билетами, а в кассе сидит ... смерть с косой — в чувстве черного юмора немцам не откажешь). В 1940 году Англия оказалась на грани полного краха, опять таки, из-за действий подводных лодок противника — большую часть судов с военными грузами отправляли на дно «волчьи стаи» адмирала Денница. Гюнтер Принн — командир одного из немецких U-boat(ов) умудрился даже проникнуть в Скапа Флоу — главную гавань Королевского Военно-Морского Флота, и прямо на рейде внаглую потопить линкор «Роял Оук». Советский подводник Маринеску стал личным врагом фюрера, потопив лайнер, на котором плыли ... только что закончившие обучение экипажи для новейших подводных лодок, способных в автономном режиме (не показываясь на поверхности океана) пересекать Атлантику.

Увы, подводные лодки исключительно редко становятся героями компьютерных и видеоигр. Да это и понятно — самолетом (истребителем-бомбардировщиком, штурмовиком) управляет один человек, ну максимум двое, танком — от трех до пяти (американцы до сих пор не устанавливают на свои танки автоматические устройства для зарядки пушки и у них в экипажах есть еще и заряжающий), а сколько человек

помимо капитана управляют подводной лодкой? В том-то и дело, что много и все обязанности этой толпы народа ложатся на плечи одного— единственного игрока.

688 Attack Sub, конечно, не приведет вас в восторг своим графическим оформлением (конец 80-х годов, что ж вы хотите-то), но зато она достаточно точно (насколько это вообще возможно для коммерческой игры, в которую смогут играть люди гражданские и сухопутные) передает все тонкости управления настоящей подводной лодкой.

Играть вы можете как за наших (советских), так и за вероятного противника. К вашим услугам либо американская подводная лодка «Лос-Анджелес», либо советская «Альфа».

Главное в этой игре — освоить управление, тогда выполнять миссии будет совсем не сложно — искусственный интеллект противника в этой игре весьма далек от идеала.

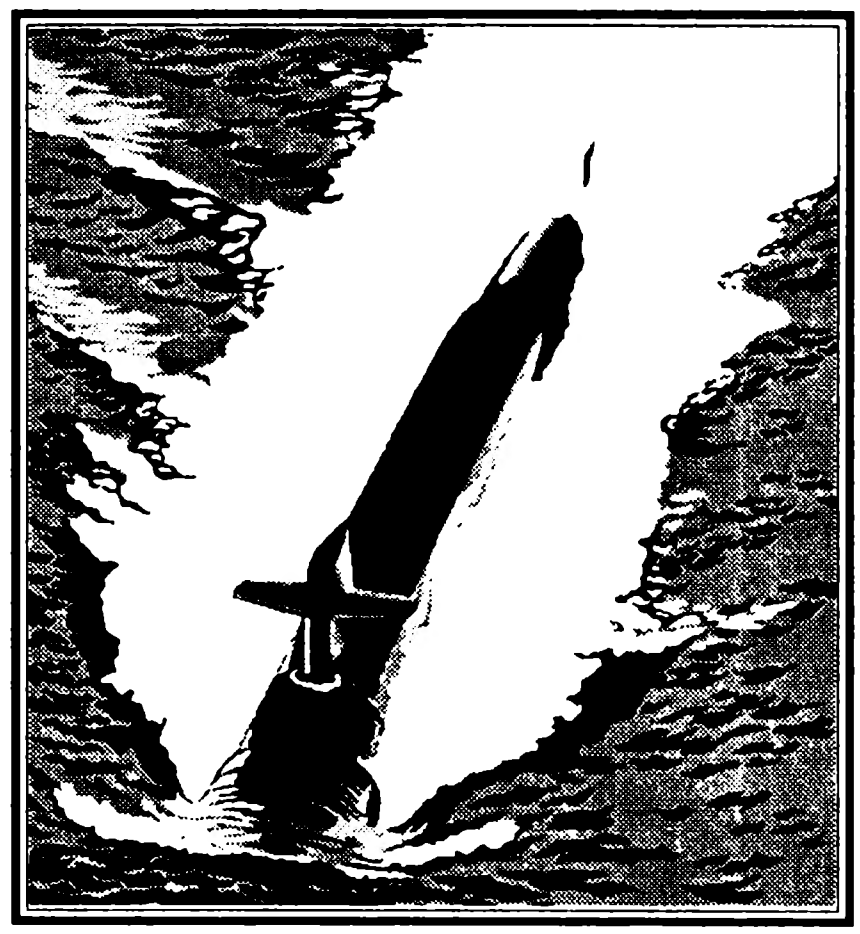
Управление

Мостик

Здесь вы начинаете игру. Отсюда вы сможете проникнуть во все отсеки подводной лодки. Для этого требуются следующие комбинации кнопок:

B + ← — радиостанция;
B + ←/↓ — рулевой отсек;
B + → — сонар;
B + ↓ — навигационный отсек;
B + →/↑ — оружейный отсек;
B + ↑ — перископ;
B + ←/↑ — отсек, в котором можно узнать о состоянии (наличие повреждений) корпуса и систем подводной лодки.

Фактически в любом отсеке вы видите карту, показывающую большую часть океана, рядом находятся все текущие параметры вашей лодки: скорость (в зависимости от того, за кого вы играете — в км/час или в узлах — морских милях в час), глубина погружения (в метрах или футах — фут = 0,3 метра), приблизительное расстояние до морского дна, курс вашего судна.

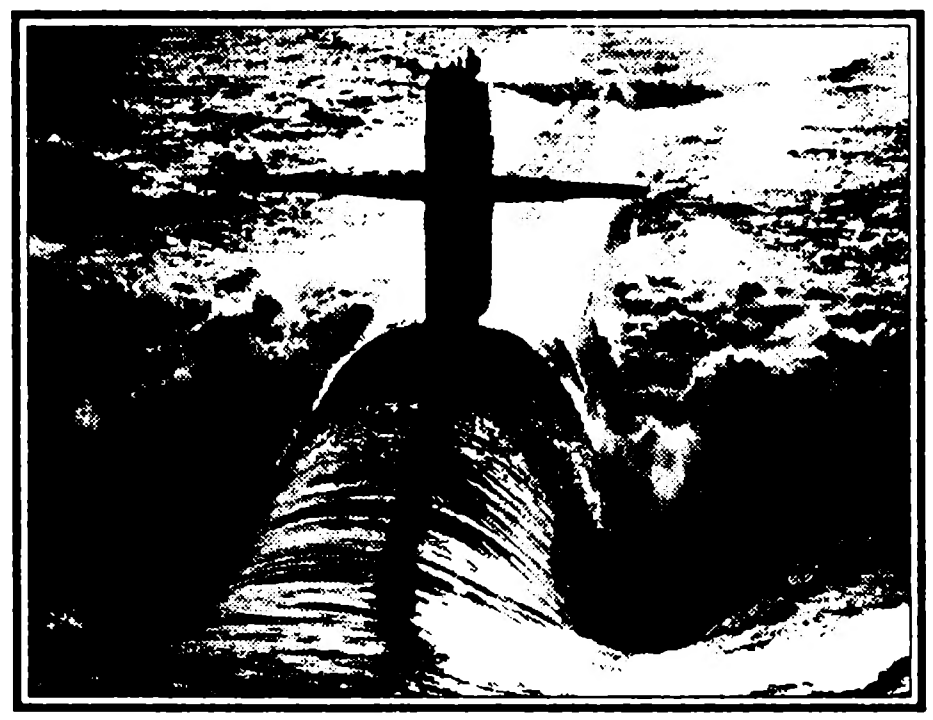


На самой карте можно увидеть вражеские и дружеские объекты или цели, обозначенные буквами латинского алфавита. Синие буквы — подводные цели, зеленые буквы — надводные, красные — неизвестные.

У каждой цели есть свои параметры:

Target — название цели;
Speed — скорость цели;
Depth — глубина, на которой находится цель;
Course — курс, которым следует цель;
Bearing — расстояние между вами и целью;
Range — максимальная дистанция, на которой вы сможете поразить цель.

Радиостанция



Здесь вы получаете боевые задания. При помощи C вы можете прервать поток убористого английского текста, по большей части состоящего из описания тяжелой политической обстановки на суше.

Previous Message — еще раз прочитать предыдущий приказ;

Next Message — прочитать следующий приказ.

Рулевой отсек

С помощью этого отсека вы сможете управлять движением подводной лодки. В правом нижнем углу экрана находится управление мощностью двигателя — вы можете варьировать этот параметр в пределах от 10 до 110. В надводном положении развить полную мощность двигателя не получится. А максимальная скорость лодки не превышает 37 узлов (чуть более 50 км/час — для такой громадины весьма неплохо).

В нижней части экрана расположен руль — для чего он нужен, наверное, ясно и так.

В центре находится рычаг, с помощью которого вы можете менять глубину. Справа от него расположены иконки, с помощью которых вы можете совершать:

150 FT — экстренное погружение на 150 футов;

Periscope Depth — перископная глубина;

Emergency Surface — экстренное всплытие.

В самой нижней части панели управления вы можете включить или выключить автопилот. Если автопилот включен, то компьютер без всякого вашего участия ведет подводную лодку до выбранной вами цели.

Сонар

Аналог радара, только ловит не радиоволны, а волны звуковые. С помощью сонара вы можете засекать надводные и подводные цели. Управлять сонаром вы можете при помощи меню Sonar Control:

Filter — BND/Hi Pass — шумовой фильтр, задействовав его, вы убираете с карты все обнаруженные ранее цели;

TRG + Pulse — активный сонар. Правда, его точность зависит от расстояния до обнаруженной цели;

Towed Array — Retrieve/Deploy — выпустить буксируемый радиолокационный буй. Очень полезная штука, когда вы находитесь на большой глубине.

Есть еще несколько иконок, с помощью которых вы управляете сонаром:

Target — сосредоточить внимание на одной из выбранных целей.

Analyze — проанализировать выбранную цель (правда, из проведенного анализа вы, в большинстве случаев, все равно не поймете, что же она собой представляет).

Навигационный отсек

А здесь вы сможете прокладывать курс. С помощью иконки Set вы сможете установить на карте точки, к которым будет вести вашу лодку автопилот. Этих точек может быть несколько (они обозначаются цифрами от 1 и далее), но если вы решили выбрать другой курс, вы можете стереть эти точки с помощью иконки Clear.

Иконки, с помощью которых можно получить информацию о целях и включать/выключать автопилот, вам уже прекрасно знакомы.

Рядом находятся еще несколько полезных иконок:

Protting: All Tracks — показать путь, пройденный всеми целями;

Targ. Track — показать путь, пройденный одной, выбранной целью.

Оружейный отсек

Ваша лодка — не жюльверновский «Наутилус», оружия на ней более чем достаточно.

Хотя использовать все, что имеется на борту одновременно, вы не сможете.

Torpedoes — активизировать торпеды и ловушки для торпед (4 торпеды одновременно на «Лос-Анджелесе», 5 — на «Альфе», 2 ловушки для торпед на «Лос-Анджелесе», 1 — на «Альфе»).

Missile — активизировать одну крылатую ракету.

Для активизации оружия вам нужно навести курсор на нужный индикатор, нажать на A и ждать, пока курсор не станет красным.

Назначение иконок Launch («пуск») и Target («цель») не требует комментариев.

Управлять выпущенными торпедами можно при помощи меню Torpedo Control:

Select — выбор торпеды

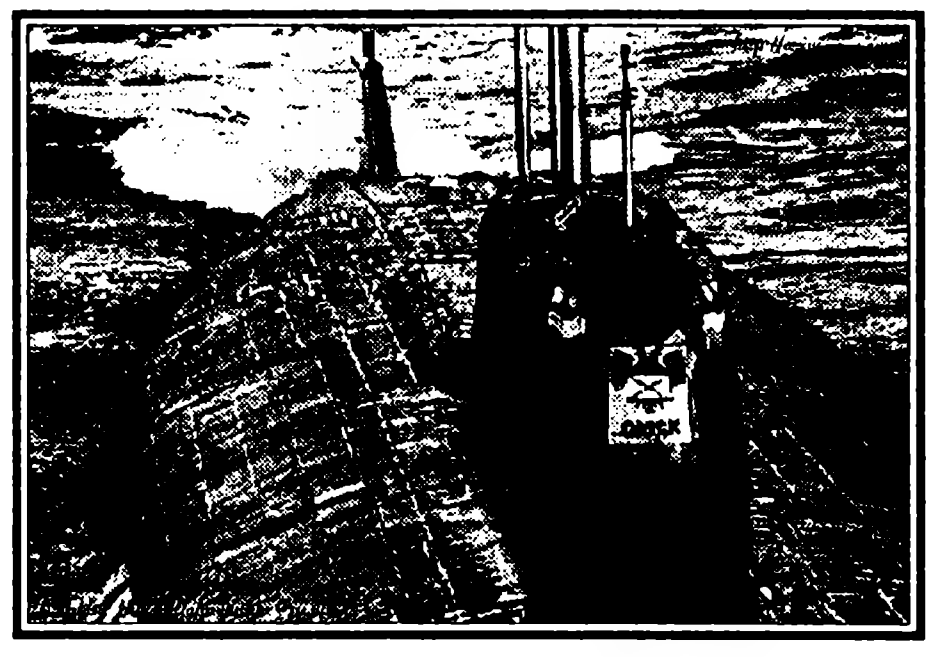
Direct — изменить курс выпущенной торпеды, указать ей новую цель

Search — поиск цели

Detonate — взорвать торпеду, если цель ускользнула, а других целей поблизости нет.

Перископный отсек

Сонар, конечно, штука хорошая, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А засекать цели визуально вы сможете при помощи перископа, более того — вы сможете точнее целиться.



Иконки, связанные с прицеливанием и запуском торпед, вам уже знакомы, а чуть правее находится меню управления перископом:

Periscope Down/Up — убрать/поднять перископ (поднять перископ можно на глубине не более 20 футов);

Antenna Down/Up — убрать/поднять радиоантенну.

Periscope Rotation — повращать перископ;

ESM Level — расстояние торпеды до выбранной вами цели.

Отсек, показывающий состояние лодки

Здесь вы видите общую схему лодки, разбитую на отсеки. Если в ходе боя отсек на схеме окрасился в красный цвет, значит он поврежден. Если повреждений набралось много — пора всплывать, а не то скоро пойдете на дно (потопить вас могут и в надводном положении, но так хоть у экипажа есть шансы уцелеть).

Полное прохождение

В квадратных скобках заглавными буквами указан код миссии.

688 — прохождение миссии за американцев.

Alpha — прохождение миссии за русских (есть миссии, предназначенные только для американцев или только для русских).

Первая миссия

[ALBANY]

Эта миссия является тренировочной, она просто позволяет вам освоится с управлением. Описывать здесь особо нечего (управление описано выше), так что поговорим о миссиях вообще.

Полные риска и опасностей миссии этой игры надолго увлекут вас. В игре две противоборствующие стороны и на каждую приходится по 10 миссий. Вам предстоит побывать в пекле так и не состоявшейся к счастью войны. Миссии следуют в соответствии с придуманным создателями игры развитием международных событий — холодная война, резкое обострение обстановки ... Третья Мировая война. Но не забудьте, что на начальных миссиях, война еще не началась и топить все, что окажется в пределах досягаемости ваших торпед — далеко не лучший выход. Зато на последних миссиях вы сможете отвести душу — война все спишет.

Мировой океан, как известно весьма обширен и действие каждой миссии разворачивается лишь на небольшом участке карты («playfield» — игровое поле) — том участке бесконечных водных просторов, на котором должны появиться цели вашей миссий. Вы не ограничены в передвижении, но уплывать далеко за пределы игрового поля не следует — в противном случае появится сообщение от командующего о том, что вы завалили задание.

Вторая миссия

[ALBUQUERQUE]

Еще одна чисто плавательно-тренировочная миссия в ходе которой не происходит ровным счетом ничего интересного.

Третья миссия

[ASHEVILLE]

688: Последнее испытание перед тем, как командование разрешит вам выполнять серьезные задания на огромной подводной лодке стоимостью в несколько миллиардов долларов. В этой миссии вы в течении 15 минут должны поразить три учебные цели — эсмин-

цы класса Forrest Sherman. Действуйте тихо и стремительно. Не забывайте о том, что над водой летают противолодочные вертолеты и поэтому не следует держать перископ поднятым слишком долго, как и не стоит держать постоянно включенным гидролокатор.

Торпеды: 22 Mark 48 ADCAP.
Ракеты: 2 Submarine-Launched Harpoon
Noisemakers: 6

Четвертая миссия

[ATLANTA]

688: Американские и советские подводники иногда оттачивали методы подводной войны друг на друге. До боевых стрельб торпедами и ракетами, дело, разумеется, не доходило (психически неуравновешенных людей в командиры атомных субмарин все-таки не брали), но ситуации иногда складывались предельно острые.

В этой миссии за вами неотступно следует советская субмарина. А вы должны оторваться от нее в течении трех минут, до тех пор пока противник не установит с вами гидроакустический контакт (или говоря более понятно — не успеет взять вас на прицел).

Торпеды: 8 Mark 48 ADCAP.
Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon
Noisemakers: 6

Пятая миссия

[AUGUSTA]

ALFA: В советском флоте, как и в каждом флоте мира, для того, чтобы сделать карьеру нужно обратить на себя внимание начальства. Вам как раз представилась такая возможность — в обстановке максимально приближенной к боевой найти вражескую атомную подводную лодку 688, осуществить захват цели и ... Боевых стрельб проводить пока не надо, пусть враг плывет пока дальше, до следующей встречи. Ваша задача — продержать 688 «на мушке» долгих три минуты.

Торпеды: 8 Type 53.
Noisemakers: 4

Шестая миссия — Sub Ops

ALFA: После длившихся неделю ходовых испытаний в Баренцевом море, вы должны выполнить ряд противолодочных маневров, прежде чем вернуться в родной порт Североморск. Ваша задача — охранять территориальные воды Советского Союза и отпугивать чужаков, которых в эти воды никто не звал. В этой миссии вам придется активно использовать гидролокатор — вы у себя дома, бояться того, что вас обнаружат нечего. Наоборот — потенциальный враг должен знать, что вы здесь. Правда, обнаружение гидролокатором и последующие приближение на дистанцию торпедного выстрела враг может воспринять как начало торпедной атаки и начать защищаться — так что увлекаться тоже не стоит.

Торпеды: 18 Type 53.
Noisemakers: 4

Седьмая миссия —Mumar Cadaver

[BALTIMORE]

688: Чуть более десяти лет назад обязанности Осамы бин Ладена исполнял Маумар Кадафи — лидер Ливии. Белый Дом считал его главным покровителем террористов, но Кадафи был союзником Кремля и бомбовые удары по Ливии, повлекли бы за собой ядерный удар по Америке. Поэтому на вас возложена важная задача — сделать ливийскому диктатору мелкую пакость — потопить четыре ливийских танкера в проливе Гибралтар. Правда, танкеры бдительно охраняют ливийские военные суда. Кроме того, помните, что судоходство в проливе очень оживленное и не стоит топить все суда подряд — это может повлечь международный скандал и выговор с занесением в личное дело.

Торпеды: 20 Mark 48 ADCAP.
Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon
Noisemakers: 6

Восьмая миссия — Escape

[BATON ROUGE]

688: Ваш экипаж предельно вымотан длившимся целый месяц походом, а начальство радует вас известием о том, что у Гибралтара вас дожидаются несколько советских подводных лодок — русские точно знают, что вы где-то там (еще бы они не знали — танкеры ведь сами по себе не тонут). Начальство очень хочет, чтобы вы миновали пролив оставшись незамеченным советскими подводными лодками. Ваша цель — сделать так, чтобы до самой Атлантики вас не обнаружили. Сделать это относительно просто — не всплывать на перископную глубину, гидролокатором пользоваться только в крайнем случае.

Торпеды: 20 Mark 48 ADCAP.
Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon.
Noisemakers: 6

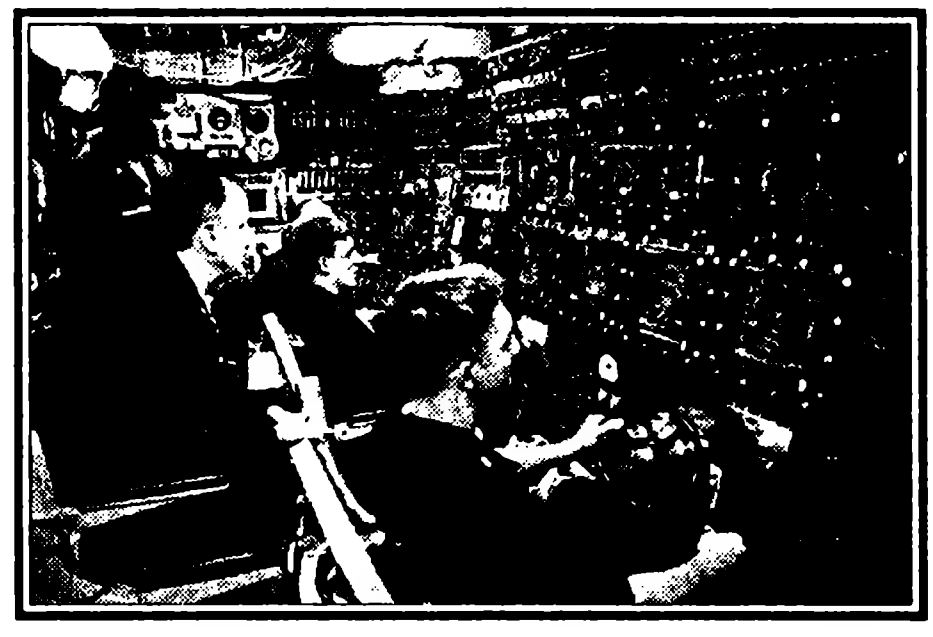
Alfa: Вы возвращаетесь из похода, но ваша подводная лодка получает приказ плыть назад — к Гибралтару, где пошаливают американцы. По данным разведки 688 видели в одном из итальянских портов и скоро она должна отправится домой — из Средиземного моря в Атлантику. До того, как противник выйдет на просторы Атлантического океана, вы должны засечь его. Усердствовать с использованием гидролокатора не стоит — нервишки у американцев пошаливают и они вполне могут нанести упреждающий удар.

Торпеды: 18 Type 53.
Noisemakers: 4

Девятая миссия — Goulash

[BIRMINGHAM]

688: В Югославии сменилось правительство, избравшее для своей страны капиталистический путь развития. Страны Варшавского Договора (главным образом Советский Союз) крайне болезненно отнеслись к таким переменам (кстати, Югославия, хотя и была социалистической страной к советскому блоку никогда не примыкала и путь развития могла избрать какой угодно, но об этом создателей игры никто не информировал).



Болезненное отношение Советского Союза к переменам в Югославии выразилось в оккупации этой страны и морской блокаде (да, это несомненно сильный ход — сначала оккупировать, а потом еще и морскую блокаду устроить, чтоб уж наверняка). Но тем не менее, США и Италия решили оказать восставшей Югославии тайную военную помощь при помощи атомных подводных лодок. Ваша задача в этой миссии — сопровождать конвой из шести грузовых судов с тайной военной помощью в порт Trivat до того момента, как восстание в Югославии будет раздавлено гусеницами советских танков. Советские военные корабли имеют четкий приказ — атаковать первыми. Если вы подпустите противника к охраняемым вами судам, они неминуемо будут потоплены. Вы можете избрать одно из двух тактических решений — или отвлечь внимание вражеских судов, уводя их от конвоя или ... просто топить их.

Торпеды: 20 Mark 48.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon Anti Ship

Noisemaker: 6

Десятая миссия — Cat Walk

[BOSTON]

688: Третья Мировая, как и Первая, началась на Балканах — югославский конфликт стал первой искрой мирового пожара. Ваша 688 патрулирует прибрежные воды у северной части Японии — как раз здесь проходит путь советских субмарин с ядерными боеголовками на борту к берегам Америки.

По данным разведки как раз одна такая субмарина покинула Владивосток и приближается к вашему сектору патрулирования. Поскольку обнаружить субмарину в океане немногим легче чем найти иголку в стоге сена, посильную помощь вам будет оказывать вертолет Seahawk. Этот вертолет сбрасывает на поверхность моря специальный буи с гидролокаторами, с помощью которого найти противника становится намного легче — буи точно очерчивают район действий лодки противника и обмениваясь импульсами между собой, могут засечь ее местоположение с точностью до метра. Когда, вы получаете от акустика данные с буев опускайтесь на глубину 150 футов и ждите пока лодка будет обнаружена, а затем вам останется только приблизится к ней на дистанцию пуска торпед.

Торпеды: 20 Mark 48.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon

Noisemakers: 6

Alfa: Фактически все суда плывущие во Владивосток или из Владивостока проходят узкий пролив у острова Кунашир. Это стратегически важная точка прибрежных водах и ее нужно бдительно охранять. Эту важную задачу поручили вам. Главное в этой миссии не перепутать своих и чужих — внимательно следите за обнаруженными целями.

Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 4

Одиннадцатая миссия — Surprise Party

[BREMERTON]

688: Третья Мировая война в самом разгаре. НАТО отправляет большое количество боевых кораблей в Норвежское море. Ведь только через него советский Северный Флот может выйти в Атлантический океан. Если советский флот будет заперт в своих портах, то американцам и их европейским союзникам будет намного легче добиться победы. Ваша задача охранять от советских подводных лодок, плывущие в Норвегию боевые корабли..

Торпеды: 20 Mark 48.

Ракеты: 4 Submarine-Launched Harpoon.

Noisemakers: 6

Alfa: Ваша задача патрулировать указанный командованием сектор и топить все, что намерено или случайно в нем оказалось. О окажется там целая американская эскадра, с которой вам придется расправляться в одиночку. Так что, удачи!

Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 4

Двеннадцатая миссия — Homecoming

[BUFFALO]

688: Чтобы одержать победу в Европе, Америке необходимы безопасные морские пути. Как и в предыдущих мировых войнах, американцы формируют конвои из грузовых судов, прикрытые военными кораблями. Ваша 688 должна отразить каждую атаку на конвой — тем боле опыта в их сопровождении вам уже не занимать.

Торпеды: 16 Mark 48.

Ракеты: 8 Sea lance

Noisemakers: 6

Alfa: В этом случае ваша задача абсолютно противоположная — для Советского Союза главной задачей является, отрезать Европу от источников снабжения в Америке. На перерез конвоям брошены мощные советские подводные силы, включая и вашу лодку. Задача проста — топите все. Если вы справились с этой миссией — вы прошли игру за русских (оказавшись без американской помощи, Европа неизбежно будет раздавлена советскими танками).

Торпеды: 18 Type 53.

Noisemakers: 6

Тринадцатая миссия — Hit and Run

[CHICAGO]

688: Поскольку войне не видно конца и края, американцы приходят к выводу, что лучшая оборона — это нападение. В связи с чем на вас возложена важная задача — доплыть до Балтийского моря и при помощи крылатых ракет «Томагавк» уничтожить советские запасы ядерного оружия.

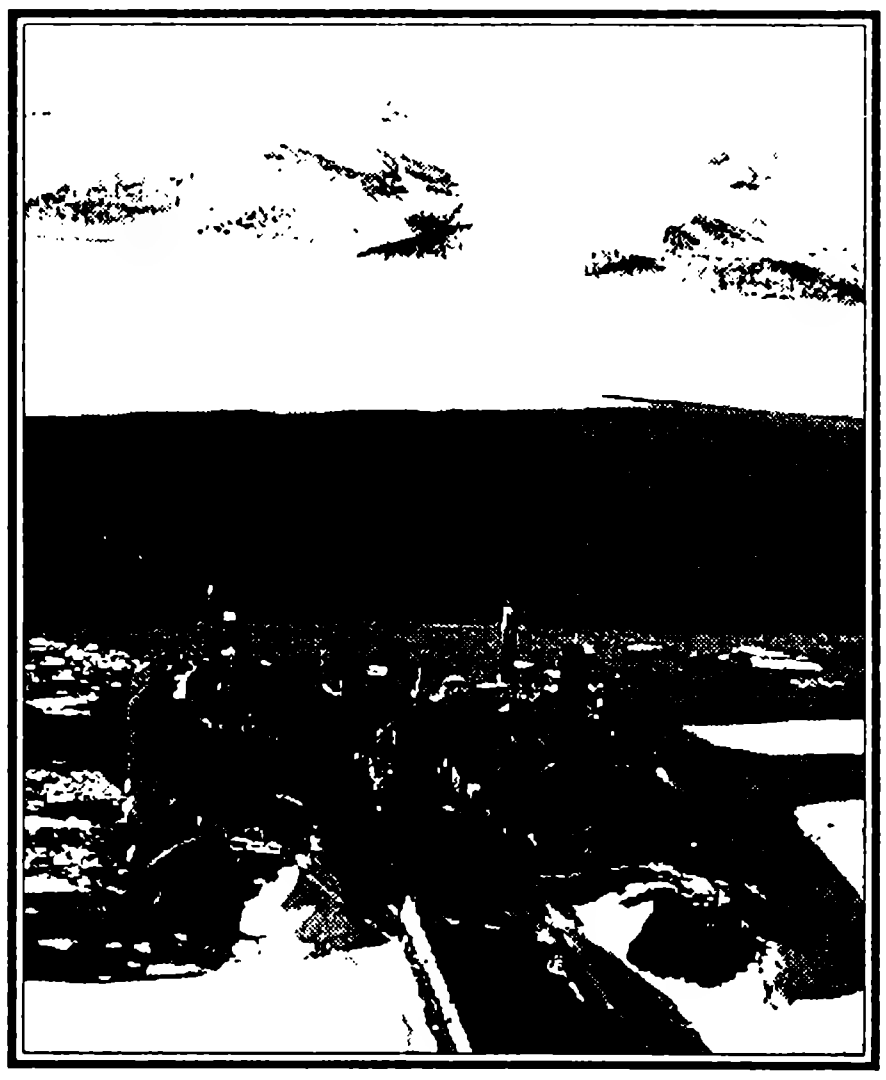
Ваша задача проплыть все контрольные точки, отмеченные на карте будучи незамеченным противником. В последней точке вам необходимо всплыть на перископную глубину и запустить все четыре ракеты.

Торпеды: 20 Mark 48 .
Ракеты: 4 Submarine-Launched Tomahawk Cruise.
Noisemakers: 6

Приложение

Как выглядят на экране гидролокатора советские и американские суда, подводные лодки и торпеды

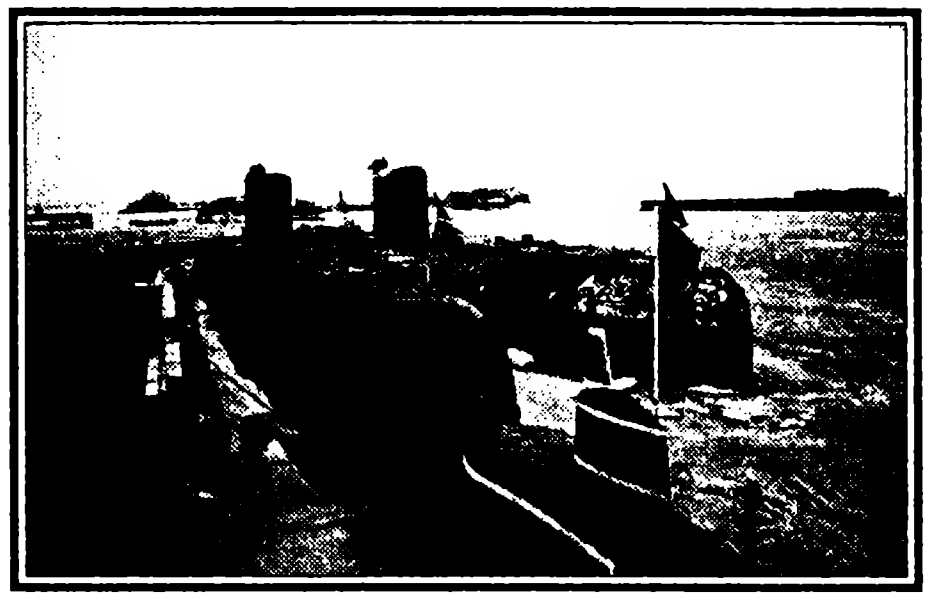
AMERICAN & ALLIED VESSELS SOVIET & ALLIED VESSELS
1. Submarines
O O O OO O
O O O OO O
ooooOoOoOoooooooo ooooOOoOoooooooo
688 Class Attack Sub ALPHA Class Attack Sub
OO O OO
OO O OO
ooooOOoooOooooooo oooooooOOooooooo
TRAFALGAR Class Fast Attack Sub VICTOR III Class Fast Attack Sub
OOOO
OOOO
oooooOOOOooooooo
AKULA Class Fast Attack Sub
O O
O O
oooooOoooOooooooo
FOXTROT Class Diesel Sub
OOOOO
OOOOO
ooooOOOOOooooooo
CHARLIE II Guided Missile Sub
O OOO
O OOO
ooooOoOOOooooooo
OSCAR Class Missile Sub
O
O
oooooooooOooooooo
TYPHOON Class SSBN
2. Torpedoes
OOO OOO
OOO OOO
oooooooooooOOOo oooooooooooOOOo
Mark 48 Torpedo 450mm Torpedo
O OO OO
O OO OO
oooooooooooOoOO oooooooooooOOo
Mark 50 Torpedo 533mm Torpedo
O O
O O
oooooooooooOoOo
Spearfish Torpedo?
O
O
oooooooooooooooO
Spearfish Torpedo?
3. Military Surface Vesslels
OOO O O
OOO O O
oOOOooooooooooo OooOooooooooooo



Oliver Hazard Perry Class FRIGATE Koni Class FRIGATE
O OOO
O OOO
OoooooooooooooooOOOooooooooooooo
Forrest Sherman Class DESTROYER KIROV
O
O
oooOooooooooooooo
KRIVAK II
O O
O O
oOoOooooooooooooo
Slava Class CRUISER
O OO OO
O OO OO
OoOOooooooooooooo oOOooooooooooooo
Kidd Class GUIDED MISSILE DESTROYER
Kara Class MISSILE CRUISER
OO O
OO O
OOoOooooooooooooo
Nimitz Class ARCRAFT CARRIER
OO
OO
ooOOooooooooooooo

Iowa Class BATTLESHIP
4. Civilian Surface Vessels
O
O
oOooooooooooooo
MERCHANT SHIP
OO
OO
OOooooooooooooo
CARGO SHIP
OOOO
OOOO
OOOOooooooooooooo
Sacramento Class OILER
O O
O O
OoooOooooooooooo
TANKER
O OO
O OO
ooooooooOoOOooo

Автор описания Олег ТАРАСОВ



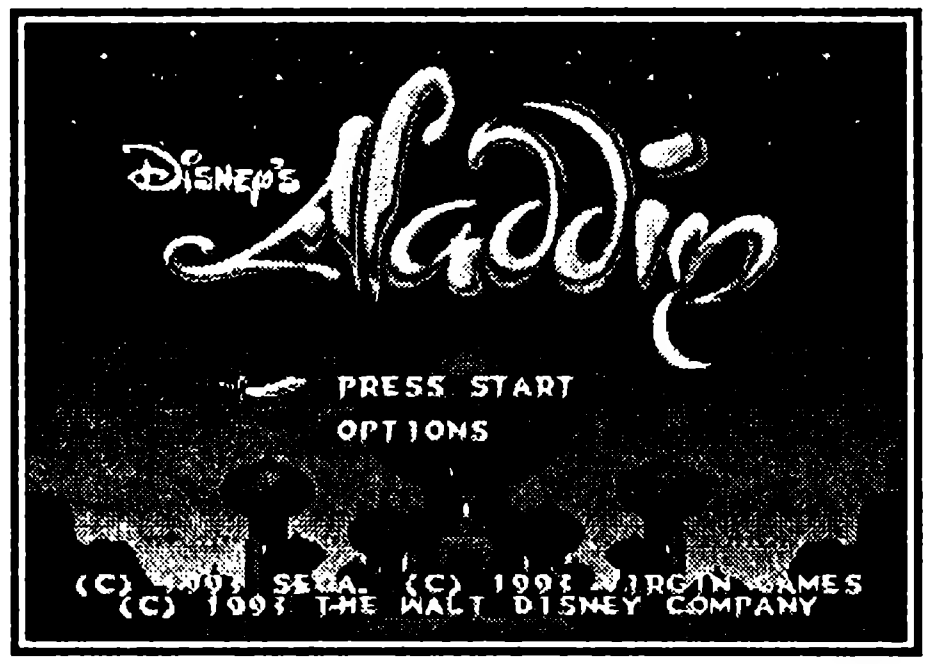
ALADDIN

АЛЛАДИН

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Эта игра по мотивам одноименного полнометражного диснеевского мультфильма, выпущенная фирмами Disney Softyware и Virgin, в далеком уже 93 году до сих пор не утратила своей популярности. Это и неудивительно — перед вами первая игра по мотивам мультфильмов, в которой графика и анимация практически не уступают мультипликационным. Когда-то эта игра производила ошеломляющее впечатление, близкое к полуобморочному, но и в наши дни она совсем неплохо смотрится.

Предыстория



Добро пожаловать в экзотический мир средневекового Востока, мир «Тысячи и одной ночи». Мир, в котором возможно все — даже уличный воришка по имени Алладин может стать принцем и жениться на принцессе, предварительно одолев в жаркой схватке могущественного колдуна-визиря. Правда, стать принцем уличный воришка может только при условии, что ему окажет небольшую помощь могущественный джинн, обитающий в волшебной лампе.

Но, как гласит арабская народная мудрость, на джинна надейся, а сам не плошай. Из многих переделок Алладину придется выпутываться самому, не рассчитывая на постороннюю помощь.

Но прежде чем окунуться в полный опасностей и приключений мир этой игры, неплохо было бы разобраться с главным меню.

Главное меню

START GAME – начать игру. Но начинать игру явно не стоит, пока вы не разобрались со всеми остальными пунктами меню.

OPTIONS – перед вами настроечное меню игры.

KEYS – вы должны поудобней расставить кнопки на джойстике для того, чтобы вы могли в полной мере использовать навыки героя игры. Итак, какими же навыками обладает Алладин?

Управление

←, → – двигаться влево и вправо.
↑ – задрать голову и посмотреть, что там творится наверху.
↓ – присесть и одновременно посмотреть, что происходит в нижней части экрана.
JUMP (C) – прыжок
THROW (A) – швырять метательные яблоки.
SWORD (B) – разить врагов острым ятаганом.

Если одновременно с прыжком нажимать кнопки з или и, то Алладин будет прыгать не вверх, а в нужную вам сторону, для того чтобы Алладин уцепился за платформу (камень и т. п.) расположенную выше, необходимо одновременно с прыжком нажимать кнопки → и ↑ или ← и ↑.

Алладин на уровне Rug Raid («Полет на ковре самолете») (как легко догадаться из названия уровня) становится пилотом ковра-самолета. В этом случае управление становится еще более простым, в нем участвуют только кнопки й и к, остальные кнопки вам на этом уровне не нужны, впрочем, сам уровень от этого проще не становится, вы мчитесь на ковре-самолете по Пещере Чудес, превратившийся в пылающий ад и ваша задача, огибать камни. Один пропущенный камень и вы первращаетесь в лепешку и начинаете проходить уровень заново.

На некоторых других уровнях (например Cave of Wonders – «Пещера Чудес» или Sulran Palace – «Дворец Сулатана», вы тоже можете летать на ковре-самолете, но его движением вы не управляете – он движется сам по себе, но зато вы можете использовать все прочие кнопки.

Настроечное меню

DIFICULTY – вам предстоит решить, какой же вам избрать уровень сложности. Вы можете превратить игру в увеселительное туристическое турне по сказочному миру, а можете сделать ее смертельно опасным захватывающим приключением.

EASY – легкий уровень сложности для тех, кто хочет пройти игру сходу, нигде не задерживаясь.

NORMAL – нормальный, игра уже перестанет быть увеселительной прогулкой, но никаких непреодолимых трудностей.

HARD – тяжелый, уровень сложности для настоящих профессионалов, натерших мозоли о кнопки джойстика, проходя одну за другой платформенные игры.

Чем же отличаются эти уровни сложности друг от друга? Ну, во-первых, живучестью врагов – на самом простом уровне сложности для того, чтобы отправить врага в небытие, достаточно одного попадания яблока или одного удара ятаганом, на самом сложном уровне для успешной ликвидации вам понадобятся либо три попадания яблоком, либо три удара ятаганом. Во-вторых, они отличаются количеством жизней и количеством метательных яблок, с которым вы начинаете игру. Но жизни в этой игре дело наживное – их можно найти в виде предметов, выиграть на бонусных уровнях и даже купить у бродячего торговца. В-третьих, на некоторых уровнях игры есть свои отличия, присущие только этому уровню. О них мы расскажем ниже. Поединки с боссами, ожидающими вас в конце некоторых уровней, какую бы сложность вы не выбрали, выглядят одинаково. Как впрочем, одинаково сложно и расправиться с визирем-колдуном Джафаром, главным злодеем, терпеливо дожидающимся вас в самом конце игры.

CONTROLS – вам предстоит решить, при помощи чего вы будете управлять героем игры – с клавиатуры или при помощи джойстика. О расстановке кнопок вы уже позаботились.

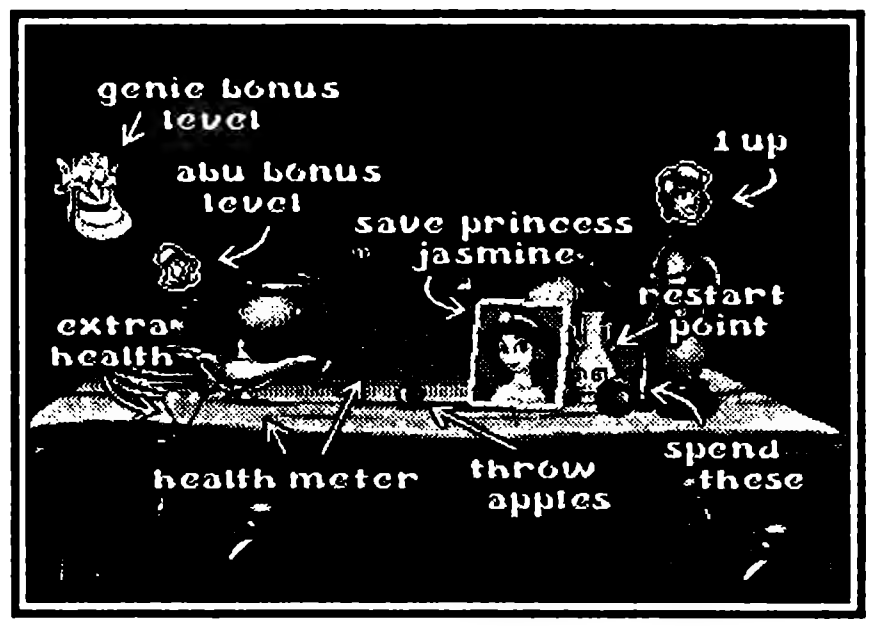
MUSIC – вы можете включить или выключить **(OFF/ON)** музыку в игре. Выключать музыку я бы вам не рекомендовал – вы без труда узнаете мелодии великолепных песен, звучащих в мультфильме. Вокальные партии в большинстве случаев, конечно

же, отсутствуют, но в остальном аранжировка музыки почти ничем не отличается от мультипликационного саундтрека.

SFX – у вас есть возможность включить или выключить **(ON/OFF)** звуковые эффекты в игре. Выключать их тоже не стоит – звуковых эффектов не так уж и много, но они вносят в игру некоторое разнообразие.

EXIT – если вы закончили настраивать параметры игры, вернетесь в основное меню.

Полезные предметы



Теперь поговорим о предметах, которые встретятся вам на вашем долгом пути. Как и во всех платформенных играх, ассортимент предметов весьма богат.

Яблоки – метательное оружие, куда более смертоносное, чем кажется на первый взгляд. Количество яблок, которое может таскать при себе Алладин, строго лимитировано. Больше девяноста девяти яблок ему не унести. Но и это количество тоже непонятно куда помещается – одет Алладин достаточно скромно.

Алмазы – даже в платформенных играх за полезные услуги надо платить. А что может быть лучшей оплатой чем алмазы. Алмазов, надо сказать, в игре предостаточно – уровень жизни в арабском Средневековье был настолько высок, что драгоценности валялись там буквально везде – на улицах, в пещерах, в темницах, не говоря уж о дворцах. Бери – не хочу. Возможно количество алмазов, которое может унести Алладин, тоже ограничено, но поскольку алмазы время от времени приходится тратить на покупки, выяснить это нам не удалось.

Флейта заклинателя змей – ее звуки действуют не только на змей, но и на веревки, которые могут по воздуху доставить вас в нужное вам место.

Голова Алладина – дополнительная жизнь. Больше девяти жизней в игре не начисляют. Если вы погибнете, то со следующей жизни вам придется заново пополнять запас яблок, алмазы же после вашей гибели, к счастью, никуда не исчезают.

Голова Абу – даст вам возможность попасть на бонусный уровень, где вам придется играть за верного друга Алладина – обезьянку Абу (см. раздел Бонусные Уровни).

Голова Джинна – даст вам возможность побывать на бонусном уровне Джинна (см. все тот же раздел).

Синий воздушный шарик в виде сердца – позволит вам поправить здоровье, растраченное в поединках с врагами.

Черная лампа – если вы помните – в такую лампу был заключен в конце мультфильма Джафар, ставший джинном. Если вы найдете такую лампу и ударите по ней, то все враги в пределах экрана эффектно взорвутся.

Торговец (человечек в огромном тюрбане, стоящий за деревянным прилавком) – это скорее не предмет, а очень положительный персонаж. У него вы можете купить жизни и кредиты (кредит – возможность, после того как количество жизней иссякнет, начать игру не с начала, а с того уровня, на котором вы застряли, с тем количеством жизней, какое положено на выбранном вами уровне сложности). Как выглядит допол-

нительная жизнь вы уже знаете, кредит выглядит как слово **WISH** – желание. Подойдите к прилавку, остановитесь либо около выставленной на продажу жизни, либо около кредита, и нажмите кнопку й, если у вас хватает на покупку алмазов – сделка состоится. Жизнь стоит дешево – всего пять алмазов, кредит в два раза дороже – десять алмазов.

Синий кувшин – эту штуку условно назовем запоминалкой – если Алладин скоропостижно скончается от полученных ран, то начнет он игру не с начала уровня, а с места, где стоит такой вот кувшин (если жизни у вас закончатся и вы возьмете кредит, то конечно же вам придется начинать с самого начала уровня).

Бонусные уровни

Уровень Абу – вы играете за отважную обезьянку, соратника Алладина. Вы оказываетесь на том же уровне где вы нашли предмет, и ваша задача помочь Абу выжить – ведь на него будут сыпаться горшки, катиться бочки, нападать стражники и т. п. По мере того как вы ударами ятагана уничтожаете всю эту сыплющуюся или катящуюся гадость, рядом с вами будут падать сначала алмазы, а затем жизни, а если вы проживете слишком долго, то и кредиты.

Уровень Джинна – своеобразный игровой автомат. Перед вами мелькают почти все полезные предметы, за исключением кредитов, и один предмет бесполезный, даже вредный – голова Джафара. Ваша задача в нужный момент нажать любую из управляющих действиями героя кнопок. Если успели – то на один полезный предмет у вас станет больше, а если вы нажали на кнопку в тот момент когда в автомате появляется голова Джафара – вам придется покинуть бонусный уровень под злорадный смех этого мерзкого колдуна. В вашем распоряжении столько попыток что либо выиграть, сколько вы собрали предметов, напоминающих голову Джинна.

Игровой экран

Вся полезная информация о герое игры содержится в верхней части экрана.

Песочные часы рядом с портретом Джинна – это индикатор здоровья. По мере того как Алладин будет получать ранения в ходе схваток с врагами или из-за неосторожности при преодолении препятствий, песок будет перетекать из верхней половинки часов в нижнюю. И когда он вытечет совсем – одна из жизней Алладина трагически оборвется. Выражение лица Джинна тоже будет меняться в зависимости от состояния здоровья героя игры.

Цифра в центре экрана – количество набранных вами очков.

Яблоко и цифра рядом с ним – запас метательных яблок, которым располагает Алладин.

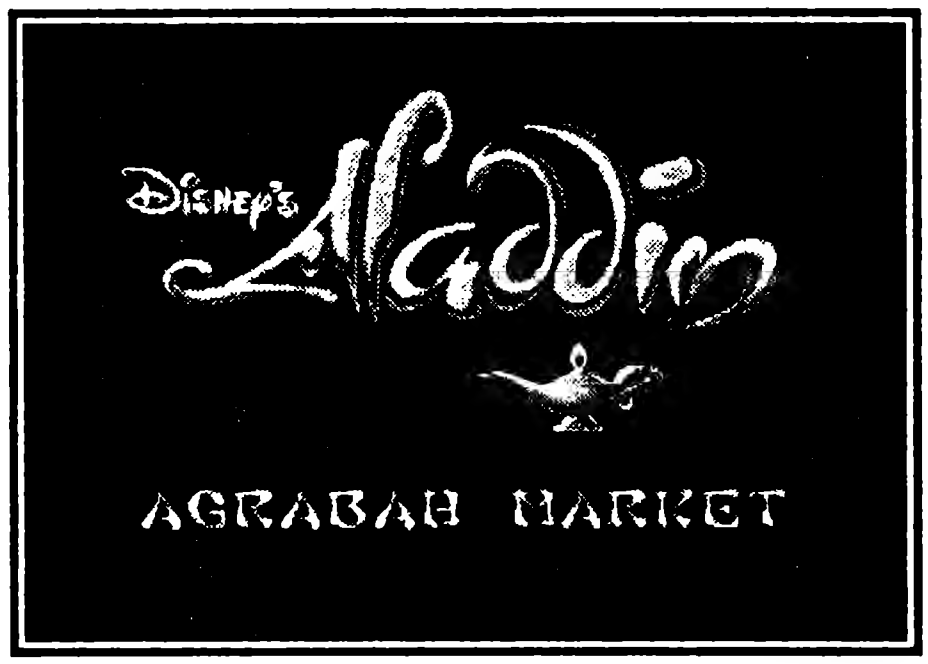
Алмаз и цифра, расположенная рядом – материальное благосостояние Алладина, количество подобранных алмазов.

Голова Алладина и соответствующая цифра – количество жизней героя игры.

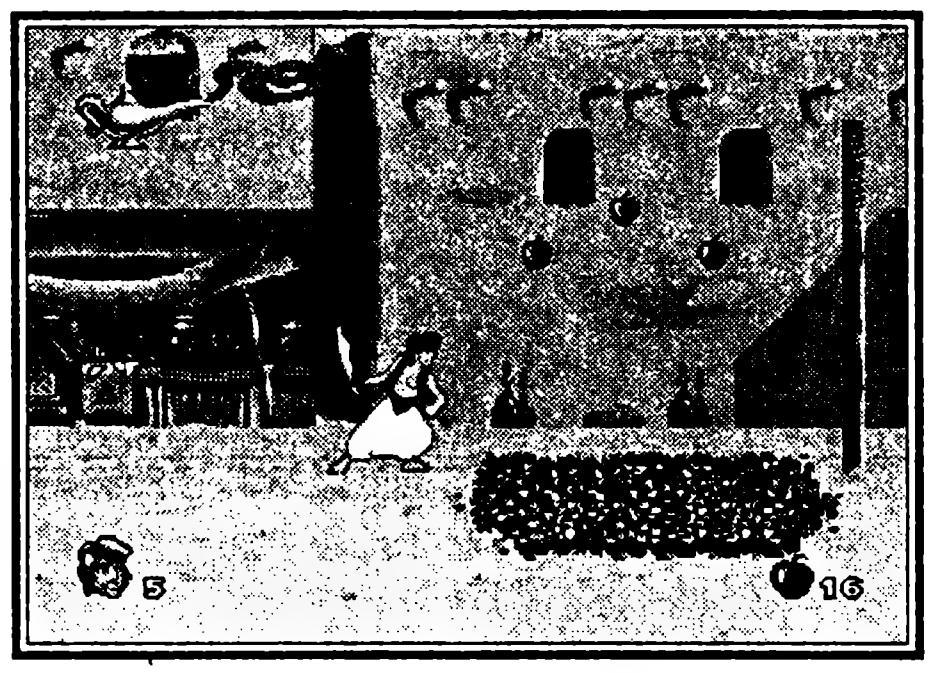
Ну, а теперь пора двигаться в путь.

Полное прохождение

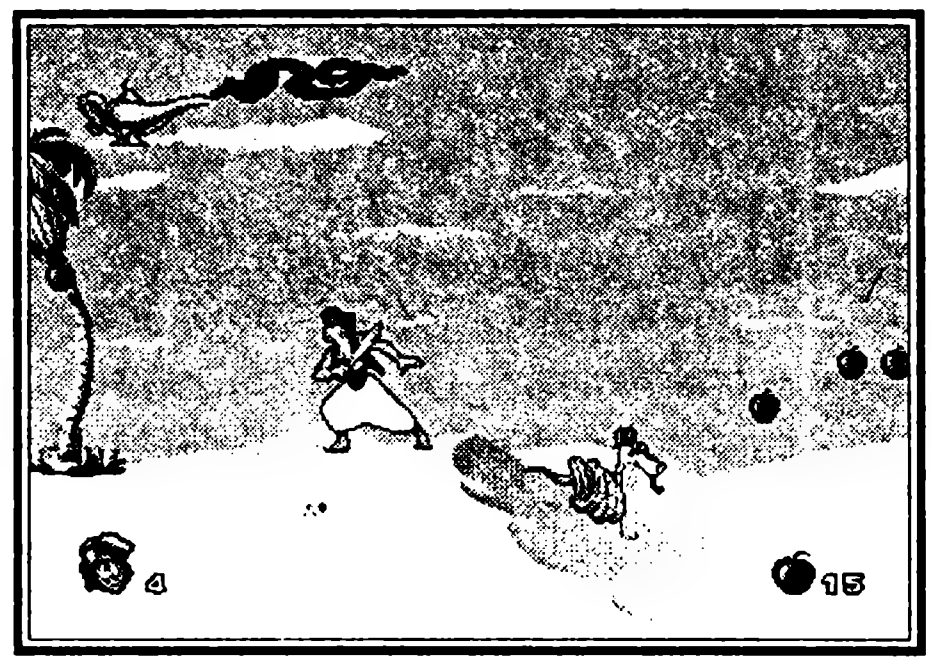
Agrabah Market (Рынок Аграбы)



Вы в самом начале пути, перед вами простираются извилистые улицы Аграбы, родного города Алладина. На этих улицах нашего героя подстерегает множество опасностей. Не забывайте, что Алладин – профессиональный уличный воришка, а естественными врагами уличных воришек в средневековых арабских городах были стражники, блюстители порядка. Они так и норовят либо изрубить Алладина в капусту своим табельным оружием, либо забить его до смерти палками. Что и говорить, суровые порядки царили в те времена. Так что вам придется вплотную заняться массовым уничтожением излишне агрессивных стражников. Ряды правоохранительных органов Аграбы заметно поредеют. Уничтожать стражников можно и с помощью верблюдов – вспрыгнете им на спину и верблюд сделает прицельный плевок во врага, от первого плевка у несчастного свалятся штаны, второй плевок приведет к летальному исходу. Кроме того, старайтесь пореже наступать на раскаленные угли и не задерживаться на осыпающихся под ногами платформах. Секретов на этом урне практически нет, за исключением одного алмаза, спрятанного за куском стены (постарайтесь в местах, где у Алладина есть возможность подпрыгнуть и заглянуть в пространство, скрытое стеной, почаще нажимать кнопку **«Прыжок»** – и вы без труда найдете это место). Если вы отыскали этот спрятанный алмаз, то у торговца, который встретится вам по пути, вы сможете купить целый кредит.



Desert (Пустыня)

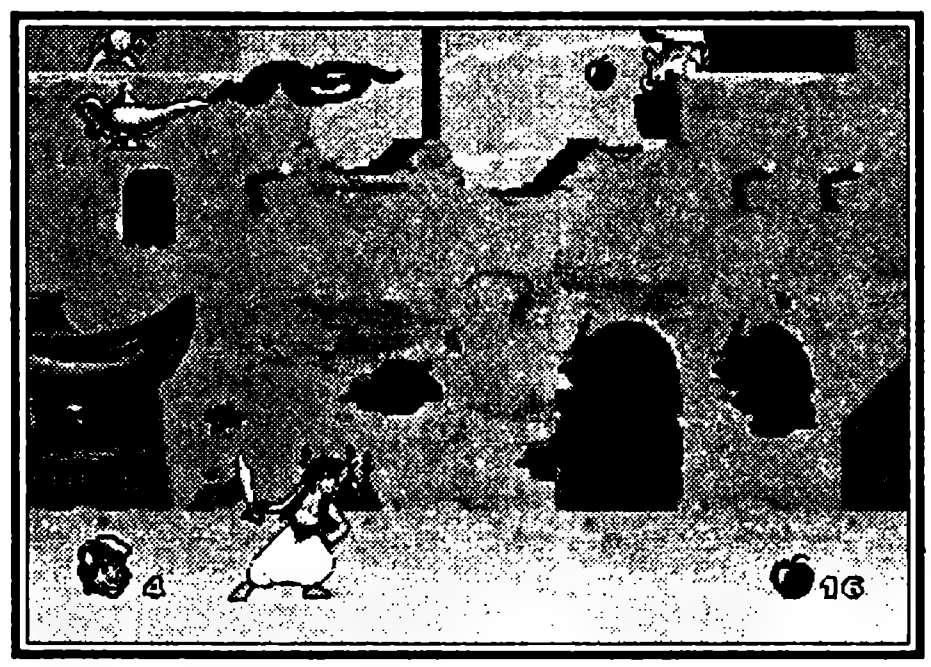


Алладин отправляется в раскаленные пески пустыни, чтобы отыскать магический талисман – золотого скарабея, открывающего вход в Пещеру Чудес, место, где хранится волшебная лампа. Помимо стражников (что они, интересно, забыли среди руин и барханов?) путь вам преградят ядовитые змеи и периодически высовывающиеся из песка кости. Старайтесь почаще заглядывать в укром-

ные уголки развалин – там вы найдете целые россыпи алмазов и сможете поправить здоровье. Торговца в пустыне можно отыскать, если нажать кнопку й, когда вы будете проходить мимо колонны с изображением Гуффи.

Agrabah Rooftops (Крыши Аграбы)

Алладин вернулся в Аграбу за второй половиной магического талисмана. Конечно же, стражники устроят ему теплую встречу (по всей видимости, они хотят отомстить за своих товарищей, павших от руки Алладина на первом уровне). Вы впервые встретитесь с флейтами заклинателей змей и летающими веревками. Пока вы не возьмете флейту, веревкой воспользоваться не сможете. Не забудьте, что рядом с горшком с веревкой, расположен горшок с настоящей коброй, а кобры, как известно, умеют больно кусаться.

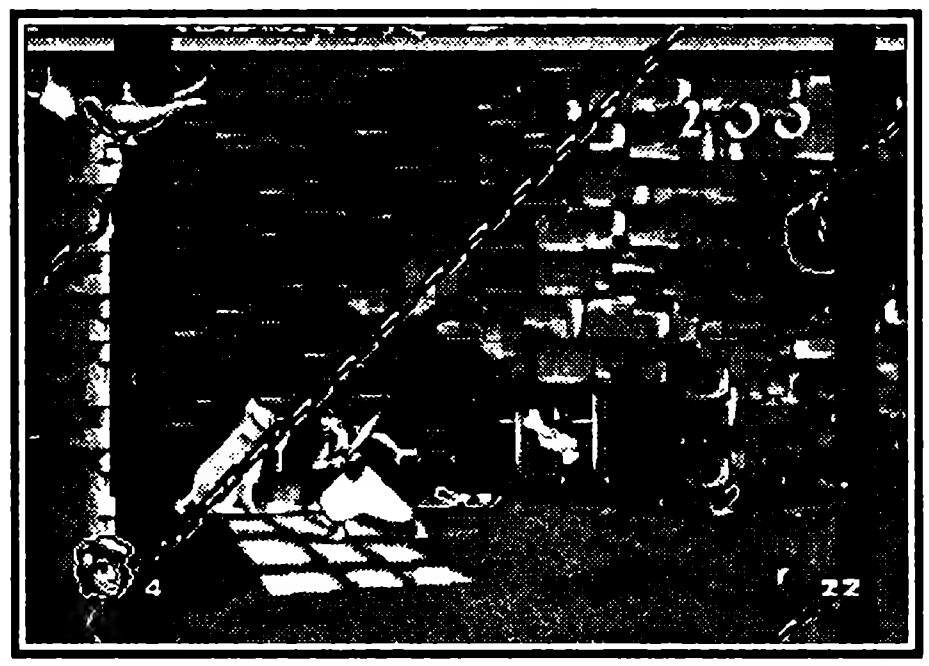


В конце уровня вас поджидают целых два босса. Первый – вор, нанятый Джафаром для похищения магического талисмана. Очень слабый соперник – загоните его в угол экрана и молотите ятаганом, не давая ему метать кинжалы. Десяток ударов, и с ним будет покончено. Второй босс – противник посерьезней, это огромный толстый стражник, стоящий на городской стене. Главное, не суетитесь, не двигайтесь с места, просто подпрыгивайте и в воздухе швыряйтесь в него яблоками. Стоит вам на мгновение прекратить это занятие и стражник начнет сбрасывать вниз бочки или швыряться ятаганами. Но и бочки и ятаганы легко отбить клинком. Главное – опять-таки не нервничать, самое худшее, что вы можете сделать – это начать метаться из стороны в сторону, пытаясь увернуться от катящихся бочек. Десяти метких попаданий вполне хватит для того, чтобы стражник прекратил свое существование.

Sultan Dungeon (Темница Султана)

Если вы помните, Джафару удалось бросить Алладина в темницу. Правда, он сам же и помог ему сбежать. Но в игре вам придется самостоятельно выбираться из застенков Султана. Как всегда вас ждут толпы стражников, но вы уже профессионально умеете их убивать, так что охрана темниц просто обречена. Летучих мышей убить не так просто из-за их маневренности, но вы быстро приобретете навыки борьбы с этими нахальными созданиями. Вылезающие из стен шипы и раскачивающиеся на цепях металлические шары легко проскочить, если правильно выбрать момент, когда нужно идти вперед.

Единственной серьезной проблемой на этот уровне станут прыжки по выдвигающимся из стен платформам. Не забывайте удерживать вместе с кнопкой «**Прыжок**» кнопки «**Вправо**» и ↑ или «**Влево**» и ↑. Добравшись до очередной платформы не торопитесь, прыгайте точно в тот момент, когда следующая платформа начнет выдвигаться из стены. И, конечно же, не забудьте заглянуть к торговцу.

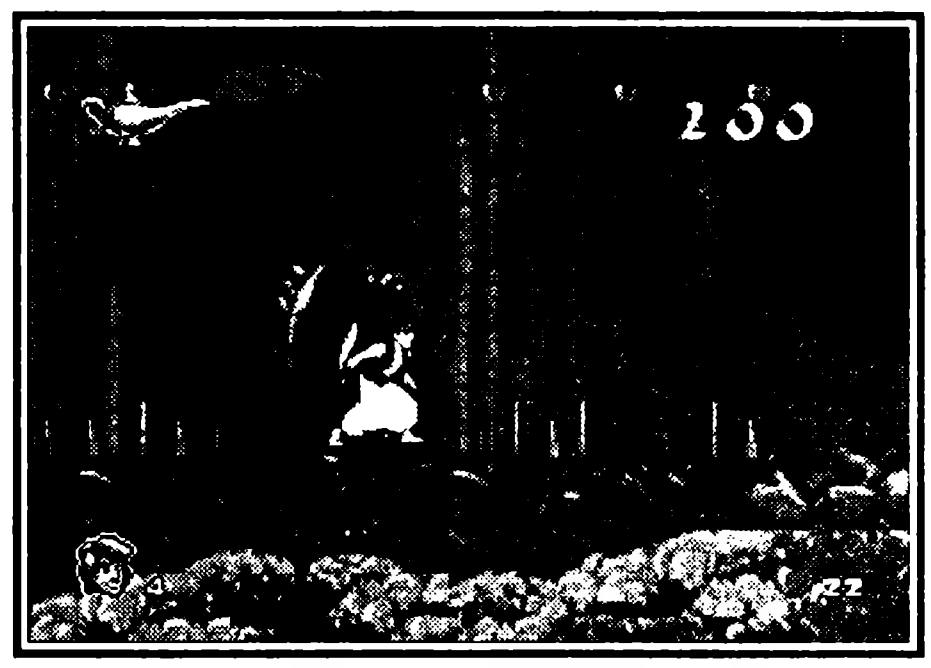


Cave of Wonder

(Пещера Чудес)

Джафар уговорил Алладина спуститься в Пещеру Чудес и достать оттуда старую лампу. Что ж, отчего бы не помочь этому почтенному старцу.

Летучие мыши роятся здесь просто стаями и порой доставляют немало хлопот. Помимо них вам встретятся еще и четырехрукие золотые статуи индийских богинь, швыряющиеся камнями. Поразить их можно только в тот момент, когда они надумают швырнуть очередной камень. Порой гораздо удобней продолжать путь, цепляясь за сталактиты, свисающие с потолка. Для того, чтобы устранять препятствия, преграждающие ваш путь, не забывайте наносить удары ятаганом (или швырять яблоки) в багровые статуи, сжимающие в руках алмазы. Прыгая по платформам, выступающим из воды, не задерживайтесь ни на секунду – плавать Алладин, как ни странно, не умеет.

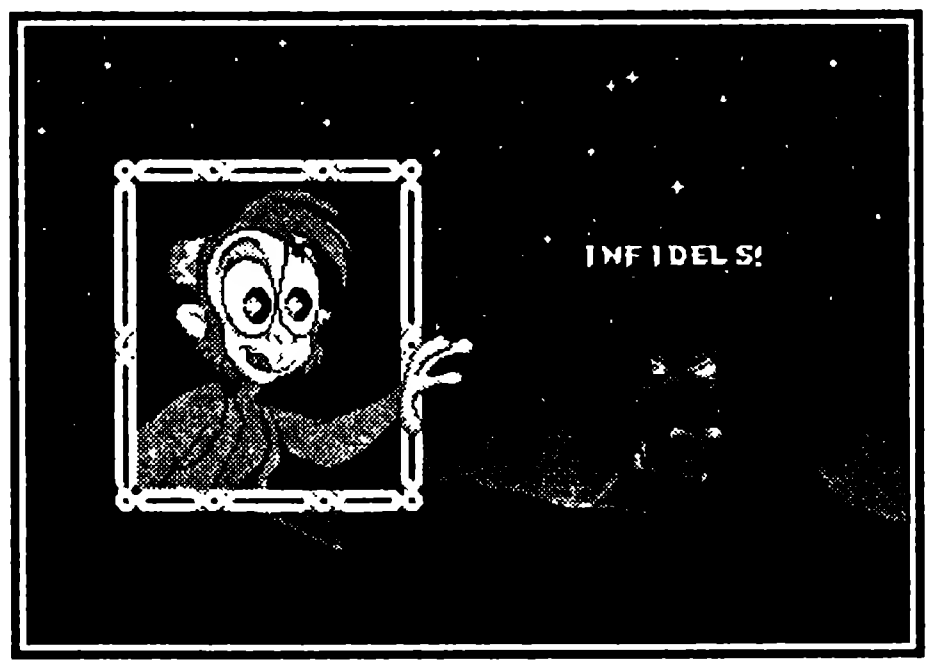


В конце уровня, перед самой лампой вас поджидает очередной босс – дух, стерегущий сокровища. Убить (или развоплотить, раз он дух) его достаточно несложно – он летает по четкой траектории, между двумя постаментами по краям экрана. Встаньте рядом с правым постаментом и, когда враг материализуется на нем, наносите удар. Можете конечно бегать от постамента к постаменту, но для того, чтобы поразить врага, когда он находится на левом постаменте, вам придется еще и подпрыгнуть, и вы можете пропустить очень болезненный удар хвостом.

Наносить удары придется долго, но запаситесь терпением, когда страж сокровищ будет повержен, за вами прилетит ковер-самолет и отвезет вас почти что к самой лампе.

Escape (Бегство)

Абу питает просто болезненную страсть к драгоценностям. Невзирая на то, что Алладина предупредили о том, что нельзя ничего брать в этой пещере кроме волшебной лампы, Абу ухитрился-таки стащить большущий алмаз.



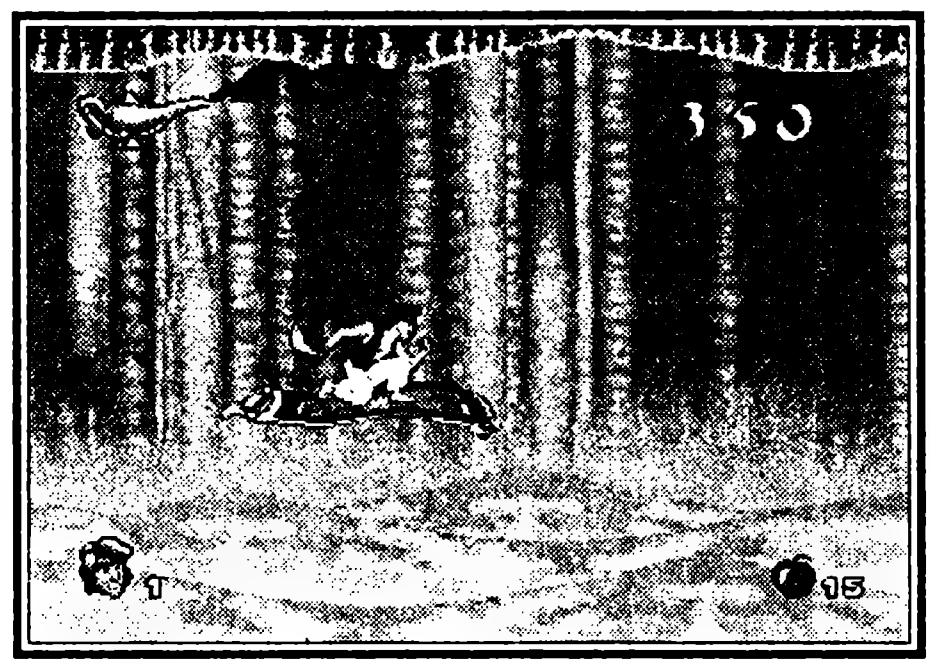
Последствия не заставили себя долго ждать – Пещера Чудес превратилась в действующий филиал преисподней. Не так-то просто будет выкарабкаться из этой заварушки.

Этот уровень, вне зависимости от того, какую вы выбрали сложность игры, всегда выглядит одинаково. Его смело можно назвать одним из самых сложных мест в игре.

Прыгая с платформ, висящих над лавой, как всегда не забывайте удерживать кнопки «**Вперед**» и ↑. Прыгая по платформам, выступающим прямо из лавы, не задерживайтесь и на долю секунды нажимайте кнопку «**Вперед**» – тогда вы прыгнете с самого края платформы.

Вам предстоит бежать по темным тоннелям, а за спиной, буквально наступая на пятки, будут катиться огромные раскаленные глыбы. Главное в таких ситуациях успеть либо вовремя перепрыгнуть через колодец, куда свалится так и не догнавшая вас глыба, либо успеть прыгнуть на следующую платформу. В одном из таких мест прыгать нужно с небольшого, незаметного на первый взгляд выступа – если вы будете невнимательны, то плюхнетесь в самую лаву. Не следует обращать внимания, когда убегаете от камней, на полезные предметы, висящие над потолком, – промедление смерти подобно. В конце уровня, увернувшись от очередной глыбы вы свалитесь прямо на ковер-самолет, и полетите дальше – к спасению.

Rug Ride (Полет на ковре)

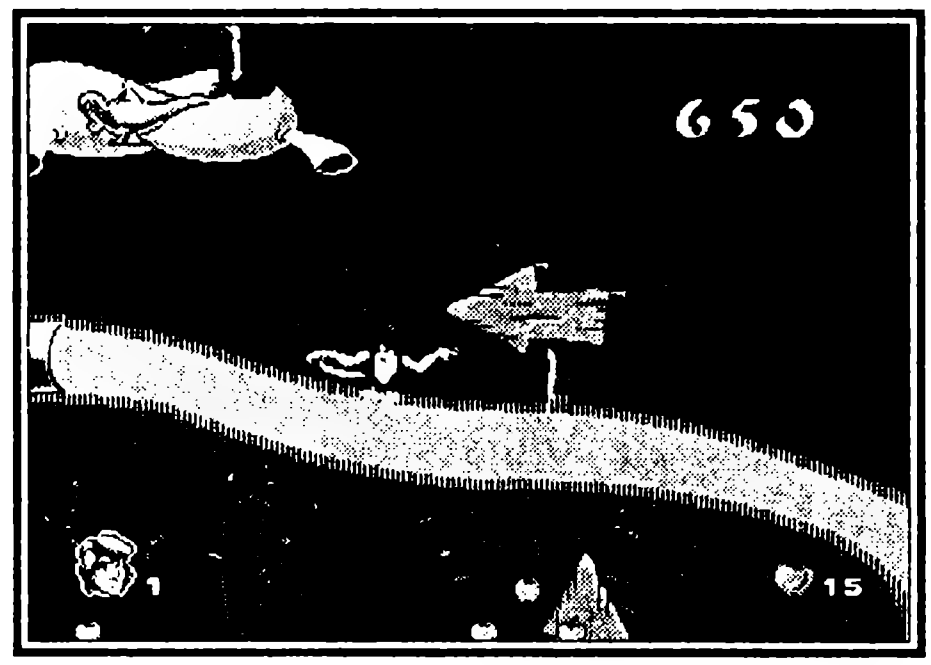


Лететь вам придется долго, а следом за вами будет двигаться волна раскаленной лавы. Конечно, ковер-самолет летит быстрее, и лава вас так и не нагонит. Но время от времени на вашем пути будут возникать куски скал.

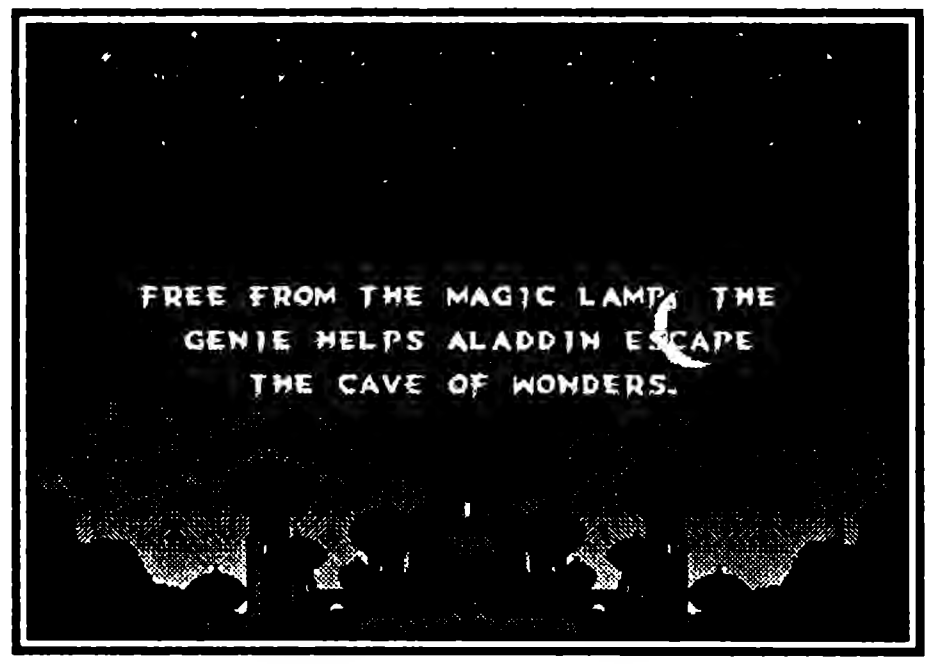
Врежетесь в такой камешек на полном ходу – и волне раскаленной лавы уже нечего будет смывать.

Обращайте внимание на подсказки джинна – синий палец, указывающий либо вверх, либо вниз. Джинн подсказывает вам – куда направить ковер, чтобы избегнуть гибели. Когда пальцы показывают в обоих направлениях одновременно, это отнюдь не значит, что джинн над вами издевается – просто камень будет точно посередине. Когда вместо пальцев появляются знаки вопроса – летите понизу. Чтобы успеть вовремя среагировать на подсказки джинна, держитесь середины экрана и поменьше обращайте внимание на полезные предметы, висящие в воздухе – жадность до добра не доводит.

Inside the Lamp (Внутри Лампы)



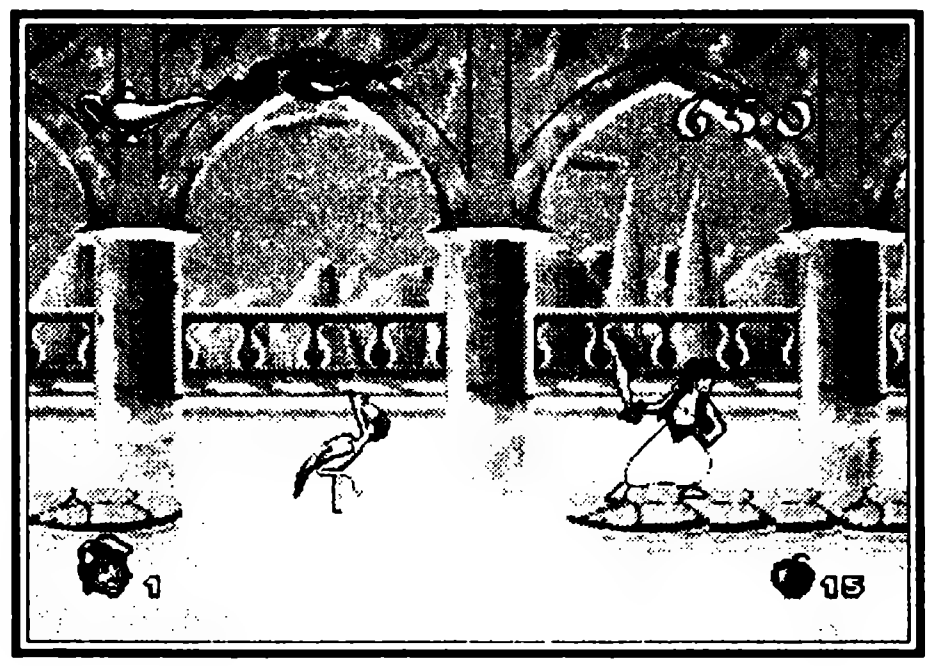
Психоделическая отсебятина создателей игры – в мультфильме такого не было. Вам нужно, ни много ни мало, побывать внутри лампы Джинна и выбраться наружу. Задача не для слабонервных – в этом сюрреалистическом месте Алладина подстерегает множество опасностей. Вам придется прыгать по пальцам Джинна (на уровне сложности **EASY** эти пальцы просто спокойно висят в воздухе, а вот начиная с уровня сложности **NORMAL** у них появляется склонность появляться и исчезать, меняться в размерах, что вносит в игру дополнительный интерес), перебираться по гирляндам воздушных шариков над неизвестно куда ведущими провалами и т. п. Разобраться, что здесь надо делать, несложно. Единственная проблема, которая может у вас возникнуть – как добраться до торговца, ведь он отделен от вас непроницаемой колонной. Проблема решается просто – когда вы прыгаете на щелкающий палец Джинна, распо-

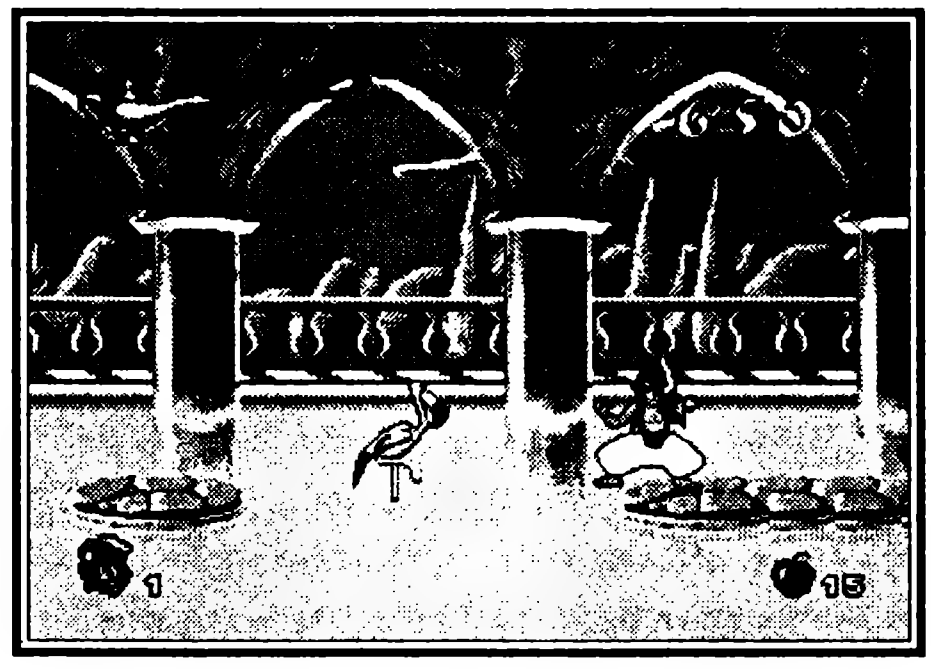


ложенный на колонне напротив торговца, еще раз нажмите кнопку й – тогда, щелкнув, палец выбросит вас прямо к торговцу.

Sultan Palace (Дворец Султана)

Вас ждет ознакомительная экскурсия по дворцу Султана. После предыдущих уровней Дворец Султана покажется вам просто санаторием – никаких проблем не ожидается, можно отдохнуть и расслабиться.



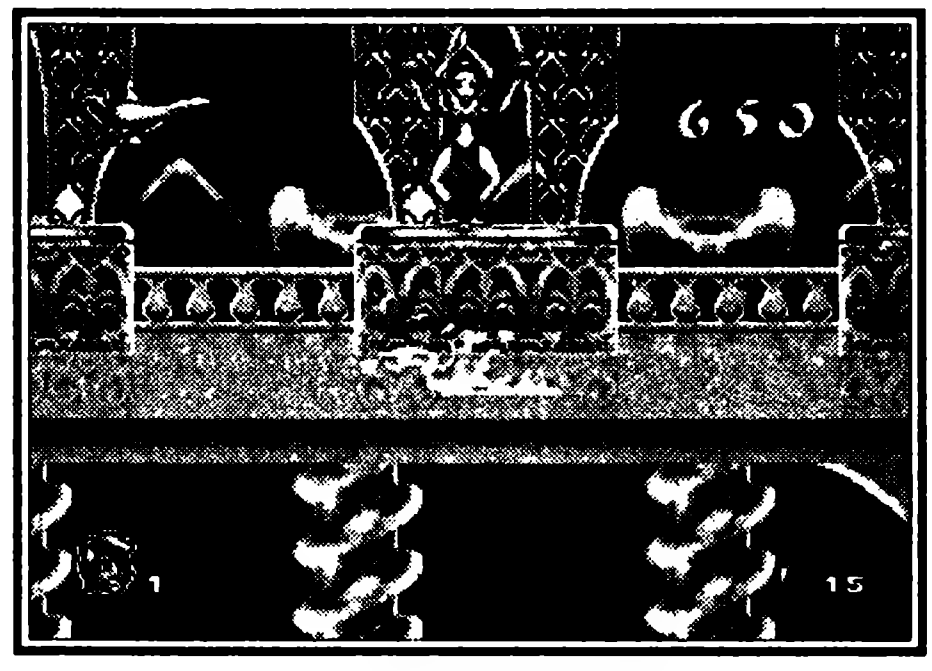


Вы уже в совершенстве изучили искусство борьбы со стражниками, так что толпы этих парней вас не испугают. Некоторые неудобства причинят разве что стаи попугаев Яго (В мультфильме у Джафара был всего-то навсего один попугай, в игре он, судя по всему, обрел способность размножаться делением). Когда ковер-самолет (а как вы уже наверное заметили, ковром вы в полете не управляете) возносит вас под потолок огромного зала, обратите внимание на разноцветный канат в самой верхней части экрана; цепляясь за этот канат вы и продолжите путь.

По дороге не забудьте освободить заточенного в клетку Абу – просто ударьте по клетке.

В конце уровня вас ждет встреча с самым главным попугаем Яго, вращающим одну из магических машин Джафара. Не обращая внимания ни на бочки, ни на призраков в мотоциклетных шлемах, летающих по воздуху, закидайте Яго яблоками. Много яблок вам не потребуется.

Jafar Palace (Дворец Джафара)

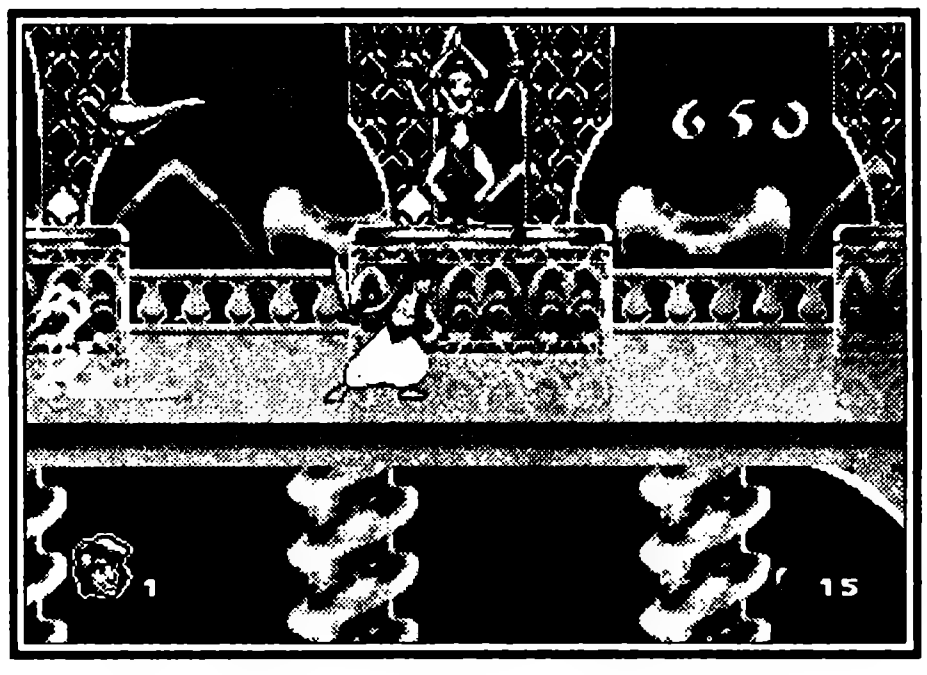


Ну вот, наконец, вас ждет традиционная для всех мультфильмов и компьютерных игр финальная разборка между хорошими и плохими парнями. Алладин против Джафара. Делайте ваши ставки.

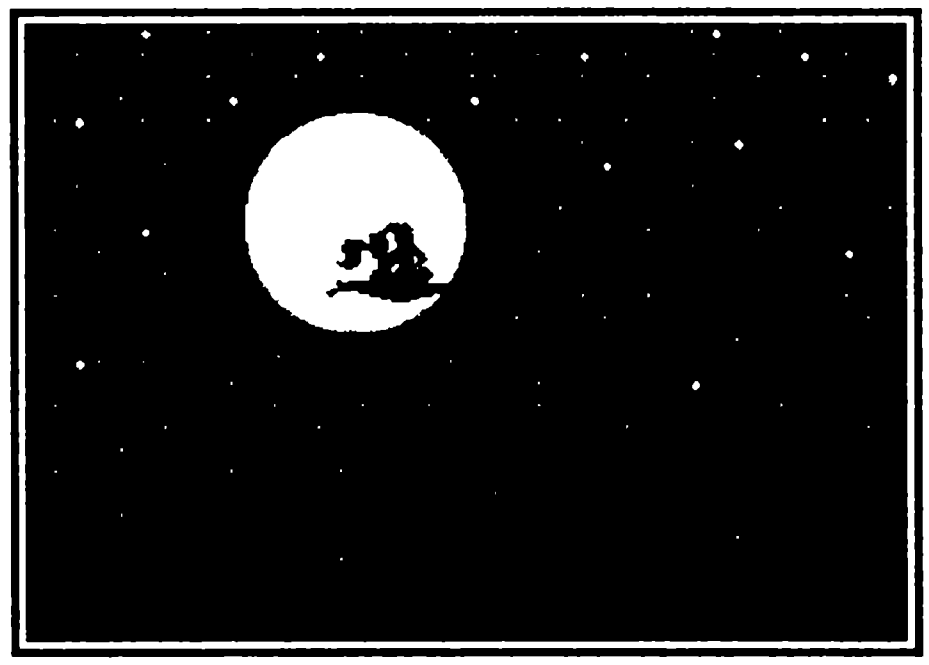
Но для того, чтобы доказать Джафару, что он неправ, до него еще предстоит добраться. Ну, а Джафар, конечно же, позаботился о том, чтобы создать в своем дворце некоторый дискомфорт для разного рода благородных героев. О стражниках, уже просто кажущихся безобидными, можно и не говорить.

Помимо них вас ждут и статуи, знакомые вам по Пещере Чудес, и стелющееся по полу пламя, и стаи попугаев Яго, и прыжки по платформам над острыми шипами.

Для того, чтобы избегнуть зловредного пламени, стелющегося по полу, лучше идите поверху. Когда Алладин находится за колонной, не забудьте нажать кнопку «**Прыжок**» – обычно в таких укромных местах скрыты полезные вещи. Здоровье, висящее между платформами лучше всего брать при помощи удара ятагана – прыгать за ним по меньшей мере бессмысленно.



Но вот наконец ковер-самолет высаживает вас в месте финального поединка. У вас гораздо больше шансов одолеть злодея, закидывая его яблоками. Но яблок понадобится много – около тридцати пяти штук. Вступайте в схватку не медля ни секунды – какой-то хитроумной тактики вам не потребуется – просто стойте и швыряйте в Джафара в упор яблоко за яблоком. Джафар будет разить вас своей магией и волнами огня, а спустя некоторое время превратится в огромного змея.



Если вы начали бой хоть на секунду позже, чем требуется, или хоть раз промахнулись – Джафар победит.

Но если победителем оказались все таки вы, вам останется только посмотреть на Алладина, целующего принцессу Жасмин. А потом вас ждет еще и финальный мультипликационный ролик – Алладин и принцесса, летящие на ковре-самолете на фоне полной Луны.

Добро в очередной раз победило зло.Но не восторжествует ли зло, когда вы будете проходить игру на следующем уровне сложности?

Автор описания Олег ТАРАСОВ

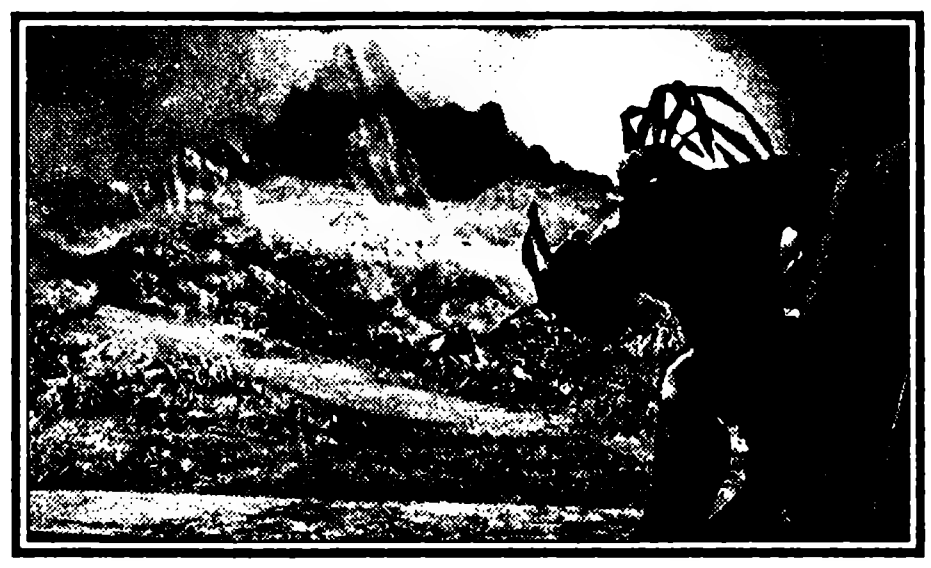
ANOTHER WORLD

ДРУГОЙ МИР

Virgin/Delphine Software ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Классическая приключенческая игра, радующая своей яркой мультипликационной графикой и захватывающим игровым процессом. Вас ждут увлекательные приключения на просторах иного, совершенно чуждого нам мира, где героя буквально на каждом шагу подстерегают неисчислимые опасности.

Предыстория



Французская компания уже была достойна доверия за разработку adventure games с помощью своей системы Cinematique, которая позволяет от скучного и расстраивающего ввода текста перейти к «point and click» интерфейсу, объединенному с привлекательной анимацией и озвучиванием атмосферных эффектов. Cinematique эффективно используется в таких играх, как Future Wars, Operation Stealth и, сравнительно недавно, в Cruise For A Corpse. Однако всего через 2 года после появления Cinematique, Delphine поразила любителей игр сложной анимационной системой, которая использует фигуры охотнее, чем растровые изображения.

Новая техника, которая была создана Eric Chahi, уже была применена в некоторой степени в Cruise For A Corpse, где позволила использовать такие спецэффекты, как увеличение и масштабирование. Первой игрой, которая использует эту технику в полной мере, стал Another World. Отличие новой игры от более ранних Delphine's разработок в том, что вся анимация была достигнута использованием фигур.

Another World, – это история о Лестере Чайкине (Lester Knight Chaykin),– крупном физике, который, работая поздно ночью, использовал гигантский ускоритель частиц. Во время работы начался шторм, и гигантский смерч попал в ускоритель. Аномальные электрические заряды прошли весь ускоритель и перебросили Лестера в странный новый мир.

Эта история показана как выразительная анимационная заставка, которая демонстрирует силу фигур. Полная последовательность, которая длится несколько минут, требует всего 70K для анимационных данных и 15K для кода. Анимация, аналогичная по сложности и длине выполненная традиционными растровыми изображениями, могла бы занять целый диск!

Ваша задача – провести Лестера назад, в его собственное время и мир. Во время этого вы столкнетесь со многими странными существами, населяющими этот новый мир, включая более разумные формы жизни, один из представителей которых станет вашим союзником. Будет также много опасностей, которых вы должны избегнуть, в противном случае Лестера ждет печальный конец.

Кроме компактности использование фигур дает возможность для невероятных киноэффектов, таких, как увеличение, укрупнение плана, прокрутка, масштабирование отдельных объектов. Это эффективно используется в нужные моменты для улучшения атмосферы и действия в реальном киностиле, например, если вы подверглись нападению странных, похожих на львов существ, вид неожиданно меняется, и существо показывается прыгающим на вас спереди, с выпущенными когтями.

Прохождение

Вот и еще раз как будто распрощался с детством, игрушка закончилась и .... Впечатления она о себе оставила очень приятные, весьма удачное сочетание стреляй-беги с логическим штурмом. Отдельные решения были на пределе моих возможностей общения с клавиатурой. Хотя в целом на сегодня хотелось бы видеть более красочную палитру картинок. Итак...

Стартовый уровень LDKD

Быстро всплыть и выбраться из бассейна. Идем вправо и давим всех пиявок (Enter). В крайнем правом экране смотрим на собачку и быстро бежим в крайний левый экран, прыгаем на лиану, качаемся на ней и бежим в крайний правый экран. Местные жители парализуют вас и собаку. Вы пленник.

Уровень HTDC

Раскачиваем клетку и она рушится на охранника. Подбираем бластер и следуем за своим новым другом. Не забывайте отстреливать охранников. Ожидаем, пока друг возится с замком и бежим в лифт. Спускаемся на самый нижний этаж, кончаем охранника и не забываем разрушить пульт. Теперь на этаж выше пробиваем дверь и прыгаем вниз, пока охранник ломает дверь, бежим налево и прыгаем вверх. Под ногами люк канализации – проваливаемся в него.

Уровень CLLD

Катаемся влево и вправо, остерегайтесь паровых струй.

Уровень LBKG

Комната для подзарядки бластера. Пробиваем три двери и бежим вправо (один охранник). С края мостика прыгаем вперед и вниз. Оказавшись на уступе, пробиваем стенку.

Уровень XDDJ

Здесь начинается центральная часть игры. Прыгаем дальше в колодец, и еще раз. С Т-образного валуна спрыгиваем вправо, на следующем экране прыгаем со ступеньки (перевели дух) и побежали. Каменный колышек – метка для прыжка. На следущем экране остановка. Ожидаем, когда два камня упадут перед вами одновременно, и бежим. Возле меду-

зы разворот на горку. Мощным залпом убиваем медузу и снова вправо. Дальше бегом и прыжками. Возле трех медуз над тремя жорками остановились и тремя мощными залпами убили медуз.

Между первой и второй жорками есть местечко для остановки. И дальше вправо, пробиваем стенку, и мы на дне сухого водоема.

Уровень FXLC

Возвращаемся обратно и идем в горку, выстрелом спугиваем летучую мышь. С края обрыва прыгаем на сталактит, подползаем повыше и снова прыгаем. Дождитесь, пока медуза, заглотив мышку, успокоится, и продолжайте движение, все время подползая выше.

Уровень KRFK

С Т-образного валуна прыгаем влево и мощным залпом обламываем его. По получившейся горке бежим вправо. Пробиваем дно озера и со всех ног бежим влево до доски на которой и всплываем наверх. (Перед первым провалом прямоугольная площадка – ориентир для первого из пяти связанных прыжков).

Уровень KLFB

Бежим вправо по лестнице вниз – короткий бой. Снова вправо и по лестнице вниз, лифт вниз и снова вправо. Нас поймали – бьем ногой и к бластеру, подбираем его и с колена добиваем, сзади еще один. Пробегаем направо, в середине ставим защиту, пробегаем за нее и снова ставим, убиваем мужика по ходу и снова вправо вперед.

Уровень TTCT

Ныряем до дна и налево, во втором канале всплываем вверх – глотнуть воздуха и вниз до дна и направо, выходим на берег, прыгаем и в следующей картинке перебиваем провод. Теперь в обратном порядке назад.

Уровень XJRT и HRTB

Налево через экран наверх, в лифт и по лестнице наверх. Короткий бой. Прыгаем направо через лестницу. Направо, перед тремя дверьми ставим защиту, подходим, чтоб они открылись и отходим назад. Мужик подорвался на собственной мине. Направо, пробиваем дверь, подзарядили бластер и направо. Смотрим на отражение стражника в люстре, когда он остановится под ней – стреляем. Налево по лестнице вниз, лифт вниз и налево. Короткий бой. Налево, с лестницы сбиваем синюю люстру. Друг свободен.

Уровень BRTD

Прыгаем вниз, направо пробиваем дверь и бегом направо до двери, ставим защиту, забегаем за нее и ждем, поддерживая защиту.

Уровень TFBB

Налево до края экрана и направо. Обежав сторожку, возвращаемся в нее, ставим защиту – короткий бой. Бежим направо до провала, через провал вас перекинет друг. Не дожидаясь его прыжка, прыгаем с края влево. Вот здесь придется повоевать. Защиты, залпы и пр.

Уровень TXHF

Бежим налево, мужика, припертого решеткой, не убиваем, а лишь заставляем поднять руки. Сработала блокировка дверей. Направо экран и налево по лестнице. Прыжок направо, ставим защиту, пробиваем дверь и ждем не менее четырех минут. После этого убиваем мужика, влево и вниз на лифте. Ставим защиту, мощный залп, несколько выстрелов. Вниз на лифте – перебиваем провод. Лифт наверх и еще раз. Направо по лестнице вниз. Теперь направо, только бегом, в конце темного экрана прыжок. Опускаем рычаг и освобождаем зверей. Теперь направо бегом до упора – в конце нас ждет лифт наверх.

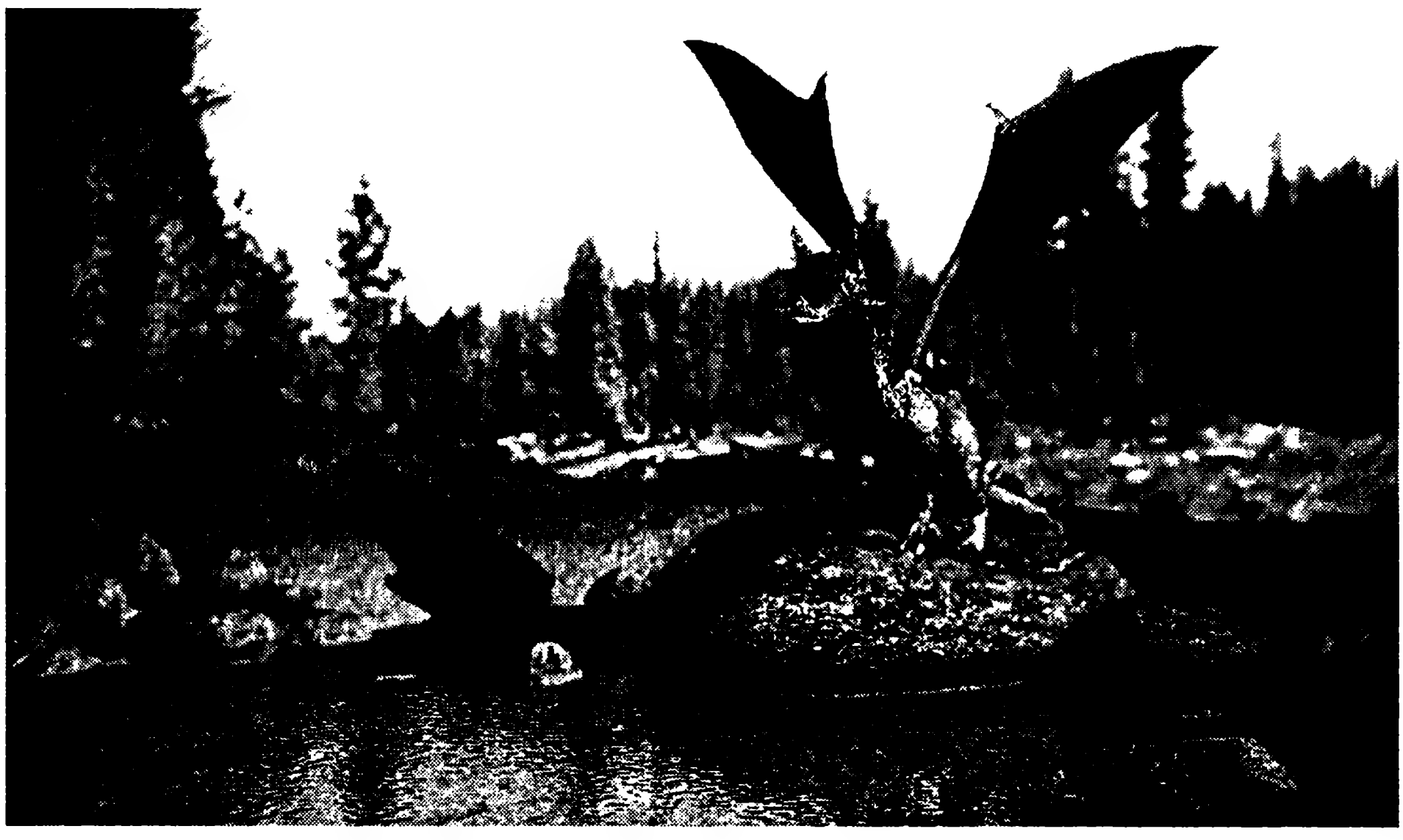
Уровень CKJL

Здесь вас должны выстрелить в капсуле из этого танка. Я прошел беспорядочным нажатием кнопок, хотя система есть – можете поискать.

Уровень LFCK

Из капсулы бегом направо, в следушем экране надо убить пятерых, но это уже не сложно для тех, кто терпеливо шел всю игру от начала. Направо и проваливаетесь вниз. Вас крепко вырубили, теперь вы только ползете, но вправо вперед, к рычагам. Первый нажимасте, когда мужик подходит под лазер – убит, теперь второй рычаг и ползем назад под лазер. Надо успеть до третьего выстрела через окно.

Автор описания Олег ТАРАСОВ



BEAVIS AND BUTT-HEAD

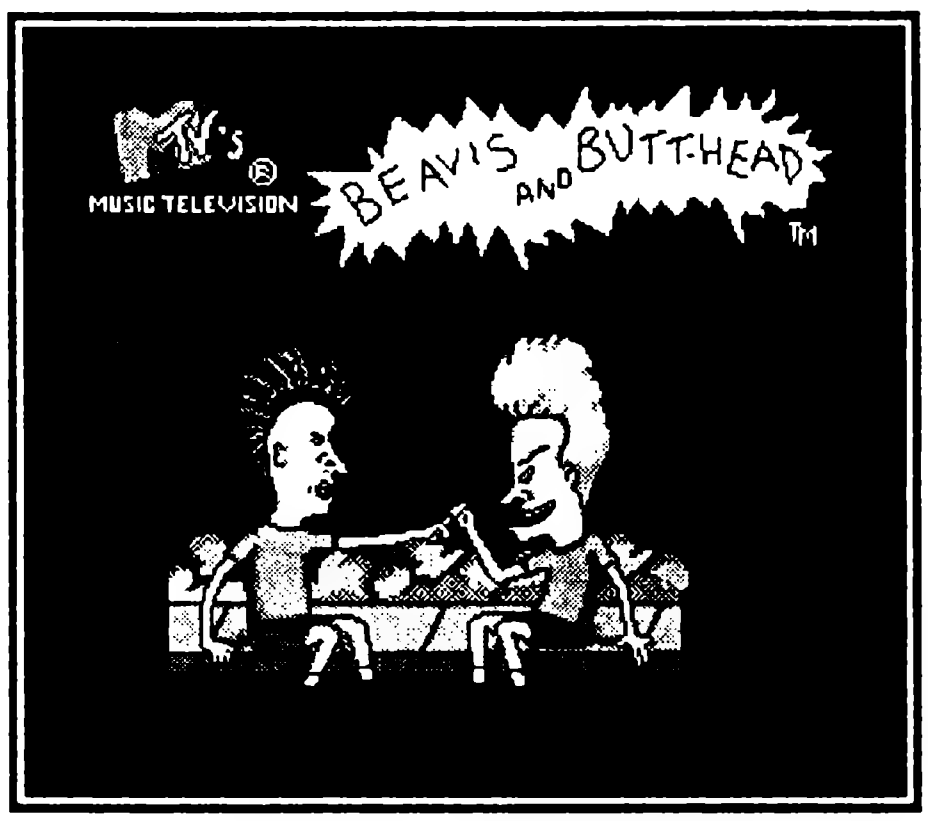
БИВИС И БАТХЕД

MTV • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Два культовых придурка, которых не оторвать от телевизора, которые стали символами (и весьма прибыльными торговыми марками) MTV, которых хлебом не корми, дай послушать музыку, одним словом, Бивис и Батхэд не нуждаются ни в какой дополнительной рекламе (тем более, что нам никто за дополнительную рекламу и не заплатит).

Главные герои

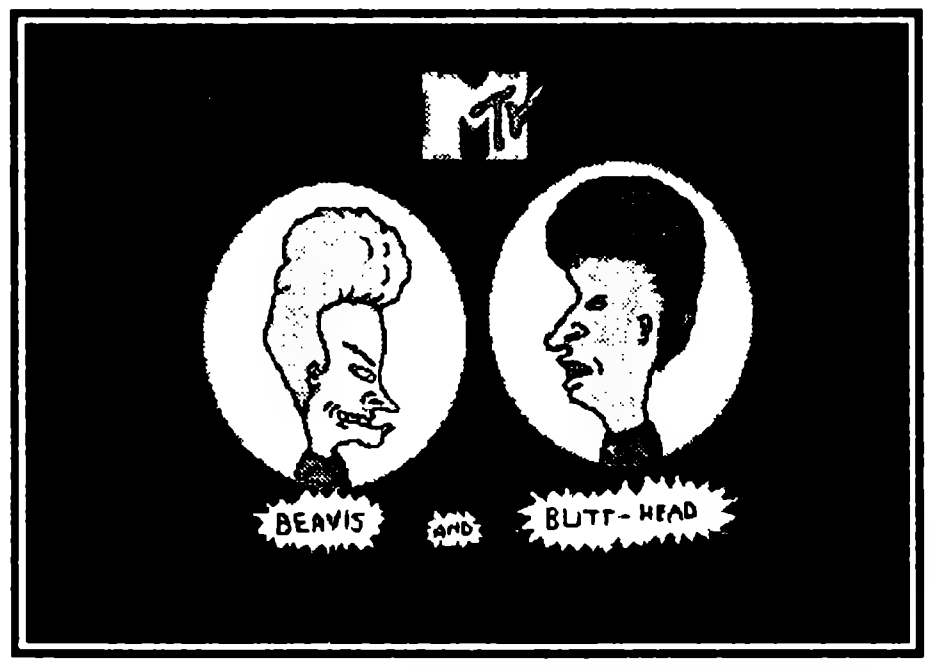
Бивис – белобрысый чувак. Конченый психопат, довольно слабо воспринимающий окружающую действительность. Когда съедает много конфет или таблеток, превращается в Корнолио (Кукурузо). Редко моется. Один раз умер. Как-то раз спас жизнь Батхеду, подавившемуся крекером. Любит огонь, взрывы, черепа, чипсы, телок, мертвых животных и группу «Металлика». Не любит, когда ему надирают задницу и называют кретином.



Батхед – братан Бивиса. Носит серую футболку с надписью «AC/DC». Так же часто, как и Бивис, получает по перцу. Мечта всей жизни – попасть в банду к Тодду. Любит чипсы и секс по телефону.

Тодд – глава местной банды. Беспрерывно ругается и плюет через выбитый зуб. Любит пиво, телок, а также при случае надрать задницу Бивису и Батхеду.

Дарья Моргендоффер – умница. Учится в Хайлендской средней школе. Бивис и Батхед обычно называют ее «Диарея» и приветствуют, скандируя «Диарея, ча-ча-ча». Ее можно узнать по черному кожаному жилету и очкам. Дарья – отличница, она старается окончить среднюю школу, чтобы можно было пойти в колледж вместе с людьми, которые действительно хотят чему-то научиться. Говорит заумные вещи типа: «Батхед, почему бы тебе не пойти измерить трение, вызываемое цифровыми вибрациями перца?», которые смущают Бивиса и Батхеда.



Мистер Ван Дриссен – учитель английского языка и истории в средней школе Хайленда. Типичный гуманитарий, стареющий хиппи, чей стиль – длинные волосы с бородой, а также фиолетовая футболка с большим «пацификом». Старается понимать и состра-

дать своим ученикам, но до Бивиса и Батхеда ему, похоже, не добраться. Его попытки научить их уважать женщин и ценить права человека, искусство, природу и культуру неизменно терпят крах.

Том Андерсен – сосед Бивиса и Батхеда. Бывший военный. Чаще всех становится жертвой двух бакланов.

В Америке дебилов больше, чем кажется

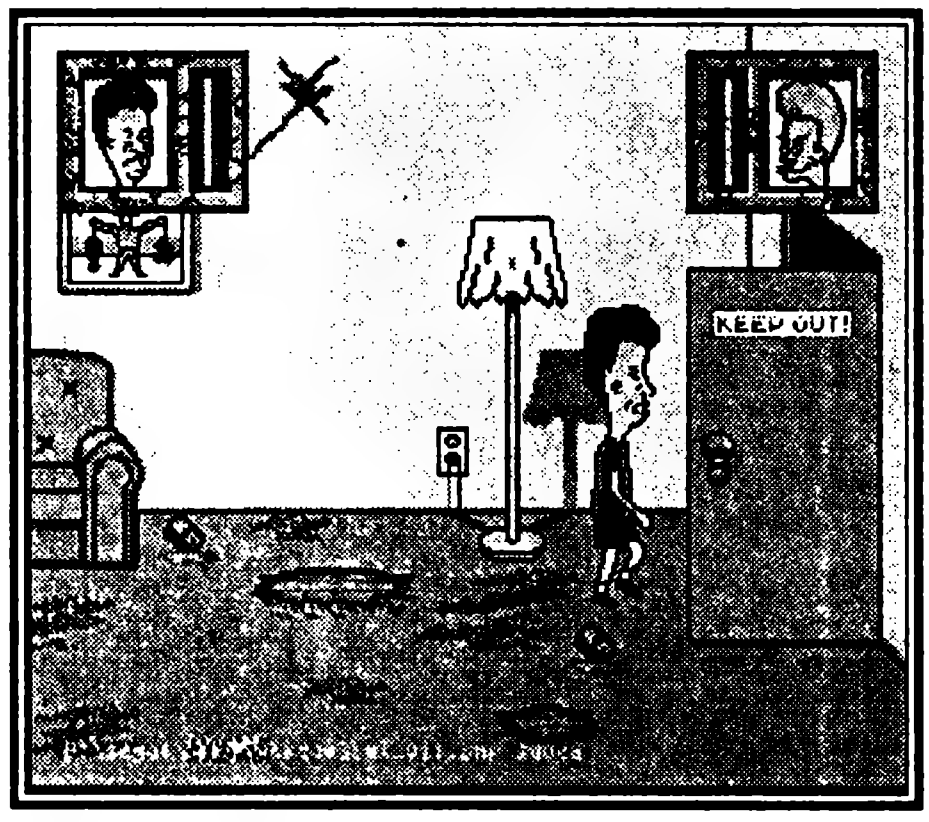
«У Бивиса и Батхеда такие же проблемы, как и у большинства ребят их возраста. Правда, с интеллектом у них не ахти», – утверждает Майк Джодж, их отец-создатель, – *«Я нашел своих героев на улице»*. Создатель сериала явно смягчил диагноз. Если Эллочка-людоедка с помощью трех десятков слов могла общаться на самые разные темы, то интересы Бивиса с Батхедом не простираются дальше «телок» и эмтивишных видеоклипов. Впрочем, с девушками «сладкой парочке» постоянно не везет. Зато телемузыки в избытке, благо **MTV** – канал общедоступный. В свободное от просмотра телека время Бивис с Батхедом терроризируют соседей и изредка посещают занятия в школе.

Большая часть сленга, которым пользуются Бивис и Батхед – подростковые словечки и выражения, остальные – специально придуманы. Самые распространенные – «баклан», «чувак», «срач», «пердец», «это круто», «блин», «ну типа», «отстой», «теребить перец», «пельмень», «гы-гы-гы».

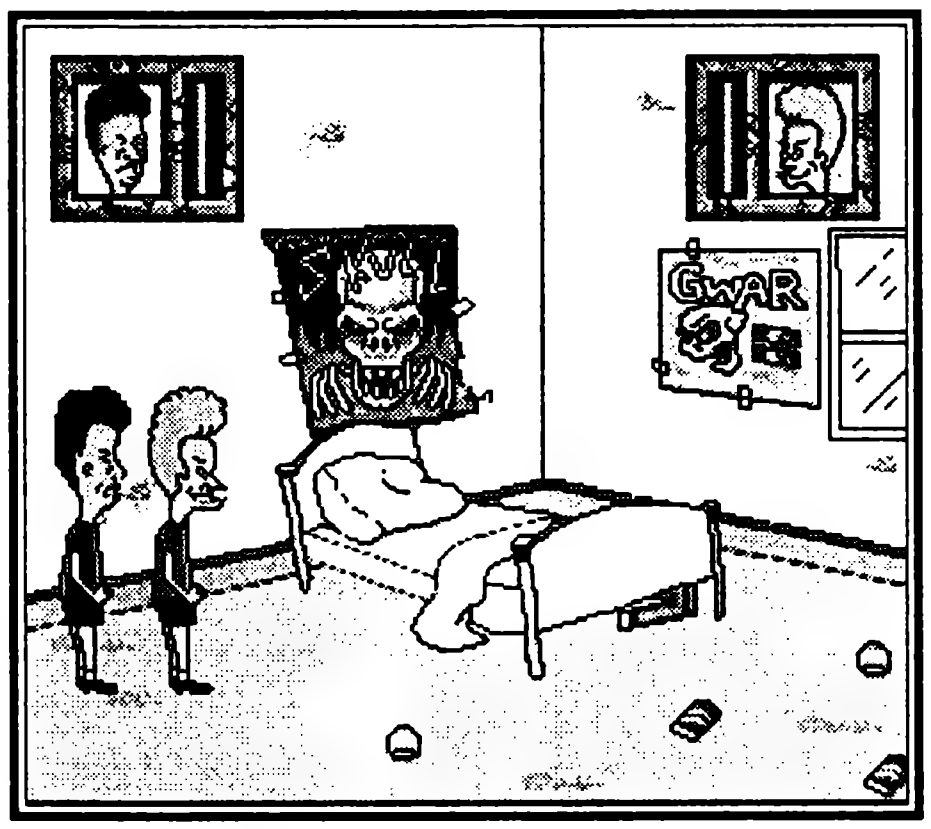
Ученый папаша идиотов

Двух знаменитых уродцев – Бивиса и Батхеда «изобрел» в 1991 году некий **Майк ДЖОДЖ**, уроженец Техаса, когда ему еще не было и 30 лет. По образованию Джодж... физик. И кто его знает, если бы он не окончил университет, смог бы он создать двух таких «гениев»? От двух придурковатых «типов», которые только и мечтали, чтобы «поиметь телку», вдоволь нажраться чипсов да круглые сутки пялиться в телевизор, вначале воротили нос все телекомпании США. Однако в один прекрасный день оказалось, что дебилов в Штатах гораздо больше, чем кажется, и в начале 90-х сериал дебютировал на **MTV**, хотя первый же сюжет вызывал у руководства канала настоящий шок (Бивис подбрасывал в воздух жабу и со всей дури ударял по ней бейсбольной битой). Главным рисовальщиком всех историй, кстати, стал наш бывший соотечественник Илья Скорупский.

Ну, а что же Майк Джодж? Бедный Майк стал сверхвысокооплачиваемым продюсером и теперь только и занимается тем, что выписывает счета на собственное производство. Ясно, что на уже сотворенных двух сотнях серий аниматоры, поймавшие золотую жилу, останавливаться не собираются. Шоу **must go on** – должно продолжаться. Майк стал очень богатым человеком, но,



говорят, деньги не испортили его жизнелюбивую натуру. Он играет на досуге блюз, прекрасно управляясь с пианино и бас-гитарой. Сейчас живет в Техасе и продюсирует новое шоу на другом канале под названием «Царь Горы». Только вот детей заводить не торопится *(Насколько я знаю, у Майка есть жена и уже довольно взрослая дочь. Прим. автора)*... Может быть, опасается, что законная супруга родит ему двух мальчуганов, которые очень сильно кого-то напомнят.



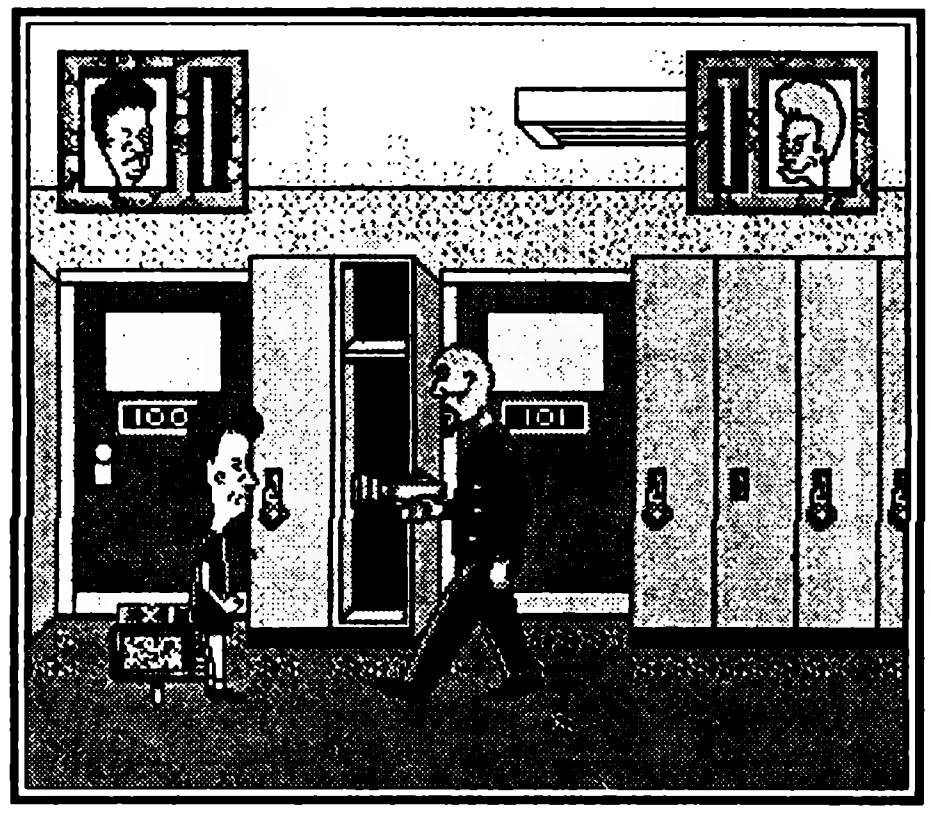
Майк Джодж заработал на своих мультяшках уже миллионы долларов. Однако этот лысеющий чувак не изменяет старым привычкам и по-прежнему ходит в обычной футболке и джинсах.

Бивис и Батхед придурки международного значения. Они тупы, агрессивны, невежественны, косноязычны, сексуально озабочены. Однако при всех своих «достоинствах» эта парочка мультипликационных дебилов с музыкального канала **MTV** за короткий срок сумела покорить Америку, а за ней и весь мир.

Парочка под судом

Как и следовало ожидать, больше всего Бивис и Батхед не понравились американским конгрессменам. Комиссия по вопросам жестокости и насилия на ТВ и в кино стала типа наезжать сначала на пацанов, а потом и на министра юстиции. Замученная дебилами в одной из серий соседская кошка стала пять лет назад причиной кампании за запрет мультфильма. Законодателям не понравилось, что один из малолетних идиотов из штата Огайо, насмотревшись на своих мультипликационных кумиров, начал глумиться над собственной кошкой. Спалив ей всю шерсть, кретин не удовлетворился этим и поджег папашин автомобиль. То, что внутри была младшая сестра, фанат Бивиса и Батхеда в расчет не принял, и это стоило ей жизни. Сериал попытались запретить, но тут тысячи идиотов вышли на улицы и стали кричать о том, что это то ли сатисфакция, то ли мастурбация, то ли дискриминация. Сейчас уже понятно, что с тем же успехом в Штатах могли рискнуть запретить хождение типа национальной валюты, и только полный баклан мог не понять этого сразу. В результате комиссия конгресса заставила учителей вправить мозги ученикам, объяснив малолеткам, что такое круто, а что такое полное дерьмо.

Власти пошли на попятную, а эмтивишники призадумались. Нет, не над воспитательным эффектом своей продукции, а над «адресной подачей» программ канала. Пораскинув мозгами, продюсеры решили, что Бивис и Батхед – среднестатистические потребители **MTV**. Значит, под их восприятие и надо подстраивать передачи. Звезды шоубизнеса стали почитать за честь сняться в одном клипе с Би-энд-би. Диджеи, получившие установку «соответствовать», часами изучали повадки любимых народом персонажей, а потом репетировали перед зеркалом. Обычно получалось с первой же попытки.



Дебильный смех «сладкой парочки» (озвучил их сам папа Джодж) зазвучал под сводами школ и колледжей по всей Америке. Это вызвало бурю возмущения у «правильных» родителей и учителей. В штате Оклахома муниципальный суд рассмотрел дело Бивиса и Батхеда и приговорил их к «высшей мере наказания» – отлучению от эфира. Что тут началось! Сотни тинов высыпали на улицы и заявили, что если их любимцев не вернут на экран, то они полностью «забьют» на учебу, а мамам с папами навсегда придется забыть о «хороших девочках и мальчиках». Власти капитулировали, и Бивис с Батхедом вернулись.

MTV задвинула показ парочки идиотов на позднее время, когда хорошие мальчики и девочки, по идее, уже должны дрыхнуть. Каждое появление героев стали сопровождать разъяснением, что подражать «пельменям» – просто верх кретинизма. В России этот мультсериал крутят сразу по двум каналам – **MTV** и Телеэкспо (утром, вечером и ночью). И никому даже в голову не приходит заниматься какими-то дурацкими разъяснениями.

В Америке единственное реальное достижение противников Бивиса и Батхеда – запрещение сериала в нескольких тюрьмах. Видимо, надсмотрщики посчитали, что сленг эмтивишных придурков слишком оскорбляет слух заключенных.

Хулиганы живут по правилам!

Учитывая, какой пример эти герои подают «мальцам», работники MTV все же пытаются держать их в узде. Например, никогда и ни при каких обстоятельствах из уст «мульт-звезд» вы не услышите слова «файер» – «огонь». А то ведь неровен час, запалят детишки свои дома вместе с «предками».

В настоящее время два мультипликационных придурка – это многомиллионная индустрия: майки, бейсболки, туалетная бумага с изображением кумиров. Вышла «энСАКлопедия» Бивиса и Батхеда (от слова «сак», которое в очень мягком переводе звучит как «фигня»). В ней значения всех известных слов даются «изящным» слогом наших героев. И даже звезды эстрады, такие, как нестареющая Шер и скандальная группа «Ред хот чили пеперс», почли за честь сняться в одном клипе вместе с «детишками» Джоджа.

Еще один элемент нетрадиционной ориентации «шедевра» – озвучка, сделанная в системе **overvoice**, то есть «голос сверху». По мнению Джоджа, этот технический прием является одним из секретов всемирной популярности. Это подтвердил провал сериала в Бразилии, где синхрон заменили титрами. Сам Джодж к дубляжу относится трепетно и жестоко, безжалостно штрафуя актеров за одну-единственную фальшиво сказанную ноту. Экспортируя свое детище в другие страны, щепетильный «отец двоих детей» все закадровые голоса утверждает самостоятельно. Россия не исключение. Кстати, при изготовлении «эпохалки» не обошлось без весьма заметного русского следа: главным рисовальщиком всех историй про Бивиса и Батхеда является Илья Скоруп-

ский – бывший наш соотечественник. Герои сериала просты, как правда, – что у них на уме, то и на языке. Они ничего не навязывают, никого не воспитывают. 90% 13-17- летних запросто узнают в них себя. Только Бивис и Батхед немного глупее, и это радует. Подобные, на лицо ужасные, но добрые внутри субъекты во множестве бороздят кинематографический океан («Человек дождя», «Форест Гамп»).

«...Если бы Бивис с Батхедом не существовали на самом деле, их обязательно надо было бы придумать». Американский мультрежиссер Майк Джодж убежден, что взял своих героев непосредственно из жизни. В начале 90-х парочка нарисованных уродцев помогла переживавшему кризис музыкальному телеканалу обрести второе дыхание.

«Баклан» друг «задницы»

В нашей стране Бивис и Батхед говорят голосом актера театра «Ленком» **Сергея ЧОНИШВИЛИ**. Телеманы знают его по сериалу «Петербургские тайны», а также по рекламе дубленок. Кроме двух дружков Сергей озвучивает еще Тренера, Учителя, а также остальные мужские роли. Да и женские тоже. Джодж, говорят, долго привередничал, выбирая голоса для озвучки своих любимцев. Наконец выдал: «Это то, что надо!» Хотя ему все время посылали один и тот же голос – **Сергея Чонишвили...**

«Я не питаю к своим героям каких-то особых человеческих чувств, – говорит актер, – и стараюсь к этому относиться просто как к работе...» А вот переводчик Мария Гаврилова, напротив, относится к успеху Бивиса и Батхеда очень ревниво, называя их «мои детки». Это она облагораживает их убогий лексикон такими образными выражениями, как «баклан», «пельмень», «упырь» и т. п. В оригинале-то ребятки друг к другу иначе как «задница» в разных, так сказать, вариациях и не обращаются.

Явление **MTV** в России сопровождалось мощной рекламной кампанией. Бивис с Батхедом в ней не участвовали, ибо практически не имели в то время российских поклонников (извращенцы со спутниковыми тарелками не в счет). Зато через пару месяцев родители тайком от детей включали за полночь запретный канал и, с трудом сдерживая смех, бурно возмущались падением мультяшных нравов. Детишки брали свое утром, когда родители уходили на работу. «Это похоже на «эффект клоуна». Ребенок радуется, чувствуя свое интеллектуальное превосходство над персонажами сериала, – говорит детский психолог Марина Лобачева.– Между тем, общаясь со сверстниками, он сначала умышленно, а потом и ненамеренно начинает копировать их манеру говорить, их поступки, образ мысли, наконец, спустя некоторое время перемену в детях почувствуют и родители, вот тут-то и надо принимать меры. Разумеется, запретами ничего не добьешься. Лучше предложить достойную альтернативу, хотя бы того же Диснея.

С российскими реалиями придурковатые герои ознакомлены хорошо – смотрят клипы «Агаты Кристи» и (судя по новогоднему обращению) выступления президента. Впрочем, примитивный нижепоясной юмор не знает ни государственных, ни язы-

ковых барьеров. Яркий пример – бешеный успех в России фильмов братьев Фарелли «Тупой и еще тупее» и «Все без ума от Мэри». Высоколобые критики морщили носы от дурнопахнуших шуток, а народ валил в кино толпами.

Создатели сериала уверяют, что их герои не так уж плохи, как кажется на первый взгляд. «Посмотрите вокруг: настоящие бивисы и батхеды далеко не так безобидны», – как-то воскликнул Майк Джодж в ответ на очередную порцию обвинений в безнравственности. В самом деле, мультперсонажи не избивают чернокожих на улице и не записываются в РНЕ. Только как знать, какие мультики смотрели «чернорубашечники» в детстве?

Кстати: на российском рынке компьютерных игр появилась масса игрушек с участием Бивиса и Батхеда. Например, «**B&B Tennis**», где вам надо не обыгрывать соперника, а стараться попасть мячом в лоб каждому, кто только не появится на горизонте. Или «**B&B Do U**», где цель – перепихнуться с одноклассницами.

Управление

→, **←** – идти куда вам надо

→, **←** + **A** – бежать в нужном направлении

B – прыжок

C – оружие (изначально – порча воздуха и отрыжка,потом будет и более серьезное, включая и огнестрельное)

C – подобрать предмет

Если вы нажмете на паузу, то увидите меню из четырех окошек.

В первом из них показано, сколько у вас есть денег.

Во втором – предметы, найденные в игре. Для их использования выберите то, что вам нужно и нажмите на **C**.

С помощью третьего окошка вы сможете класть ранее найденные предметы: выберите предмет, а затем выберите надпись **Drop**. Выбрав надпись **Suck**, вы покинете локацию, оставив на ней все найденные предметы.

В четвертом окошке изображено имеющееся у вас оружие. Кроме того, здесь телевизионный пульт, удочка и бензопила.

Кстати, играть в эту игру можно и вдвоем – так, во-первых, интересней, а во-вторых, легче проходить чисто аркадные моменты, где нужно убивать врагов.

Полное прохождение

Для начала обследуйте квартиру, в которой проживают наши друзья. Там вы сможете найти под диваном кусок пиццы, чемодан и пончик. Все это барахло вам пока что не понадобится. А вот пультик от телевизора вам пригодится: с помощью этого полезного предмета вы сможете перемещаться между игровыми локациями (различными местами в городе).

Пока что вы можете выйти только на улицу (она так и называется – **Street**). А на улице вам надлежит через ближайший люк спуститься в канализацию. Там вам следует, избегая зловонных луж и крыс, добраться до противоположного выхода.

Вы оказались на свалке автомобилей. Здесь вы сможете найти автомат (чего только не найдешь на американских помойках!), птицу, сапоги и кость (она находится в самом конце свалки). Теперь возвращайтесь на улицу и идите к дому с открытой калиткой.

Газонокосильщик не станет источником неприятностей, ведь у вас есть автомат (а вы сможете снять ключ с его таратайки), со злой собакой вы справитесь при помощи кости. Теперь вы без проблем можете попасть в сарай, взять там бензопилу (для этого нужно забраться на ящик с инструментом) и спилить дерево, стоящее посреди двора, чтобы достать кусок билета.

Теперь вернитесь домой и запишите пароль **HqOmh r7PfC g3ng**.

Теперь можете отправиться в супермаркет (**Turbo Mail 2000**). Но прежде чем идти туда, не забудьте прихватить джинсы. В супермаркете есть место, куда вам с ходу не пройти -- **Laundry** (прачечная). Для того чтобы попасть туда, вам нужны джинсы (они у вас уже есть) и мыло, которое вы сможете найти в туалете при кафе со странным продавцом. В кафе вы, кстати, можете взять трубку для плевков, а по дороге к кафе заглянуть в магазин автозапчастей, где вам бесплатно дадут машинное масло.

В прачечной вы сможете увидеть кусок билета в стиральной машине. Но если машину просто взять и открыть, то проснется старушка, которой не составит труда прикончить наших героев. Во избежание такой трагедии смажьте петли дверцы машинным маслом.

Теперь вам надо подняться на второй этаж и сбыть с рук старьевщику дохлую птицу. Вам дадут за нее аж целых 50 центов, как раз хватит на покупку змеи в зоомагазине. Попросите продавца упаковать вашу покупку, пока он будет занят упаковкой змеи, соприте с прилавка ключ.

Он подойдет к клетке с попугаем в конце зоомагазина. Выпустив попугая, вы сможете взять еще один кусок билета.

Теперь вам необходимо найти на втором этаже кабинет военного. Напугав его до полусмерти с помощью змеи, вы получите в свое распоряжение папку с секретными документами, еще один кусок билета и бомбу.

Теперь можно вернуться домой за очередным паролем – **LesrK BjKES 19nWb**.

А теперь можно наведаться в школу. В кабинете географии вы найдете жвачку, она очень пригодится вам чуть позднее. Далее идите в кабинет химии. Две колбы на столе вызывают вполне оправданный вопрос – а что случится, если их смешать (увы, смешивать их не придется)? Но все не так просто, как кажется – химик бдителен. Чтобы отвлечь его, испортите воздух в помещении (клавиша **B**), когда химик покраснеет, хватайте колбы и бегите в кабинет директора. К голове директора прилип очередной кусок билета, дайте ему понюхать раствор и можете смело брать свою добычу.

Теперь вернитесь домой и с помощью удочки и куска жвачки (удочку вы найдете во дворе в сарае на Street, а жвачка у вас уже есть) вы можете выловить еще один кусок билета, просто швыряя удочку за окно (помимо куска билета, а также прочих полезных и не очень предметов вы можете выуживать полицейских, прохожих и бандитов, кроме того, вы сможете найти кошку).

Теперь, когда вы нашли еще несколько кусков билета, можете записать очередной пароль – **WBKp- dRHli hfXYO**.

Теперь можно отправиться немного поработать. Где могут заработать на карманные расходы два американских тинейджера? Правильно, в закусочной **Burger World**. Перед тем как идти на кухню, вам необходимо запастись продуктами, а сделать это можно на помойке. Несвежий гамбургер можно не брать, а вот дохлая крыса и трубка станут основными компонентами блюда.

При входе на кухню вас встречает кодовый замок, но код прост до безобразия – **BUTTHEAD** (наверное, вы и сами догадались). Рецепт блюда, которое нужно изготовить, не отличается особой сложностью: в кипящее масло кидается картофель, а вслед за ним крыса. Все, блюдо готово, можно подавать изголодавшемуся клиенту. Клиенту, разумеется, станет ээ, как бы это помягче выразиться, в общем, не очень хорошо. Зато у вас окажется еще один кусочек билета.

Затем вам придется вернуться на помойку и слопать тухлый гамбургер. Результат закономерен – острое пищевое отравление. Бивис и Батхед неуклонно теряют здоровье, и пока они не окочурились, пора отправляться в больницу. Только, уходя с помойки, не забудьте прихватить наушники.

В больнице наших друзей накормят лекарствами. А они в благодарность за исцеление сопрут ножницы (вернее, сопрете вы – это единственный предмет, которым можно поживиться в кабинете врача).

Выйдя в коридор, вы увидите толстого мужика, который сгоняет вес при помощи тренажера – беговой дорожки. Толстяк не прочь с вами посоревноваться, поэтому смело садитесь на велосипед. Управлять велосипедом довольно легко – это вам не **Road Rash**. Безумные гонки кончатся тем, что толстяк скатится с лестницы в конце коридора, а у вас окажется еще один фрагмент билета.

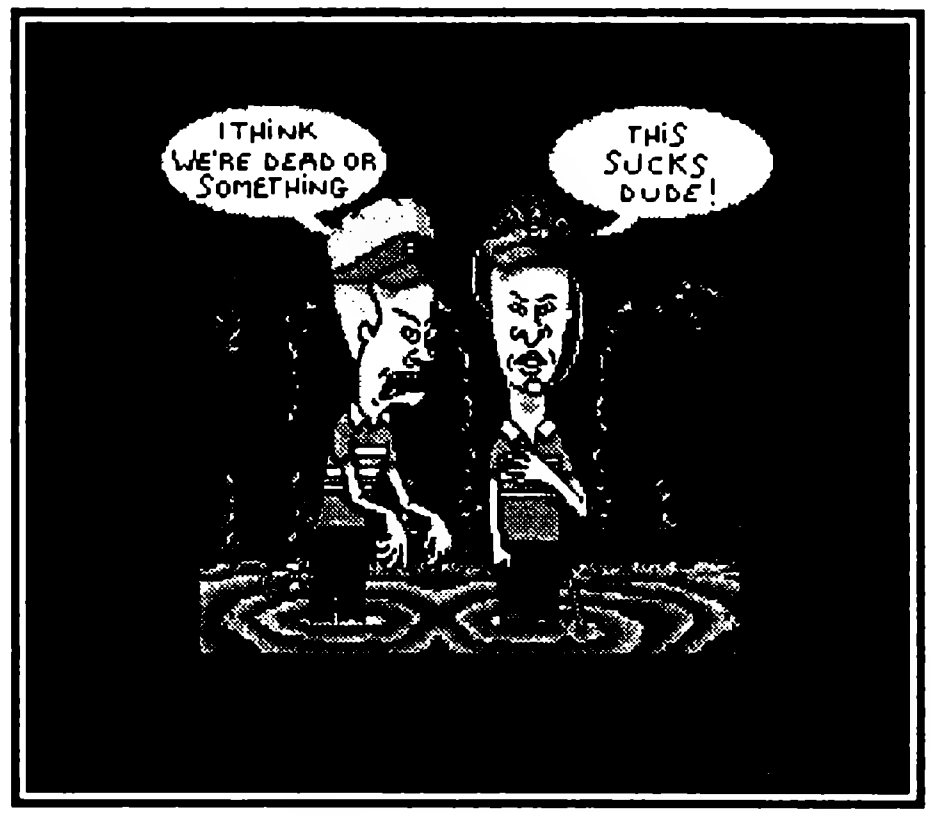
Из больницы вам придется отправиться в супермаркет, к уже знакомому старьевщику, который охотно купит у вас наушники за два доллара восемьдесят центов.

Теперь можете вернуться домой и взять бомбу и фотоаппарат. А теперь отправляйтесь в кинотеатр для водителей. Попав на стоянку, идите в закусочную и используйте бомбу, чтобы устроить небольшой потоп. Теперь бегите в самый дальний угол автостоянки, сделайте снимок непристойно трясущейся машины. Из машины незамедлительно выскочит толстая баба и погонится за нашими героями. Убегайте от нее так, чтобы пятки сверкали. Когда вы добежите до закусочной, преследовательница поскользнется и у вас в руках окажется **самый последний кусок билета.**

Но это еще не все, вы ведь еще не были на концерте любимой группы. Прежде чем отправиться туда, загляните домой и запишите пароль – **J5hwG SncC0 59Jw**.

Попав на концерт, вы можете пойти через обычный вход по билетам как все нормальные люди. Но не забывайте, что Бивис и Батхед, люди, скажем так, не совсем нормальные. Так что идите через черный ход – ваша цель прорваться за кулисы. Небольшой помехой для вас может стать злобная собака, но ее можно нейтрализовать при помощи кошки. А с охраной вам поможет справиться верный автомат.

Но вот на пути встал сам начальник охраны. Что делать? Разумное использование ножниц, и беднягу завалило мешками с песком. Все – путь на сцену свободен. Во время финальной заставки вы можете управлять вашими героями и заставлять их шлепаться на пол.



BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

БАГС БАННИ — БОЛЬШИЕ ПРОБЛЕМЫ

Interactive ● Количество игроков 1 ● Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

У всемирно известного кролика большие проблемы. Он спит и ему снится, что он спасает мир. Но в одиночку он справиться никак не может и ему нужна ваша помощь, чтобы добраться до главного злодея и преподать ему хороший урок. Если вы согласны помочь ему в этом, насладившись попутно отличной графикой и хорошим звуком, то вперед. А если вам еще и нравится смотреть на похождения ушастого героя, то это игра просто создана для вас.

Управление

«Start» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — пауза.

↑ — в меню — перемещение курсора вверх. В игре — подняться по лестнице или посмотреть вверх.

↓ — в меню — перемещение курсора вниз. В игре — спуститься по лестнице или лечь.

← — в меню — изменение некоторых параметров в меню. В игре — перемещение кролика влево.

→ — в меню — изменение некоторых параметров в меню. В игре — перемещение кролика вправо.

«A» — в меню — не используется. В игре — стрельба.

«B» — в меню — не используется. В игре — прыжок (быстрое нажатие дает маленький прыжок, если подержать кнопку, то прыжок получится выше).

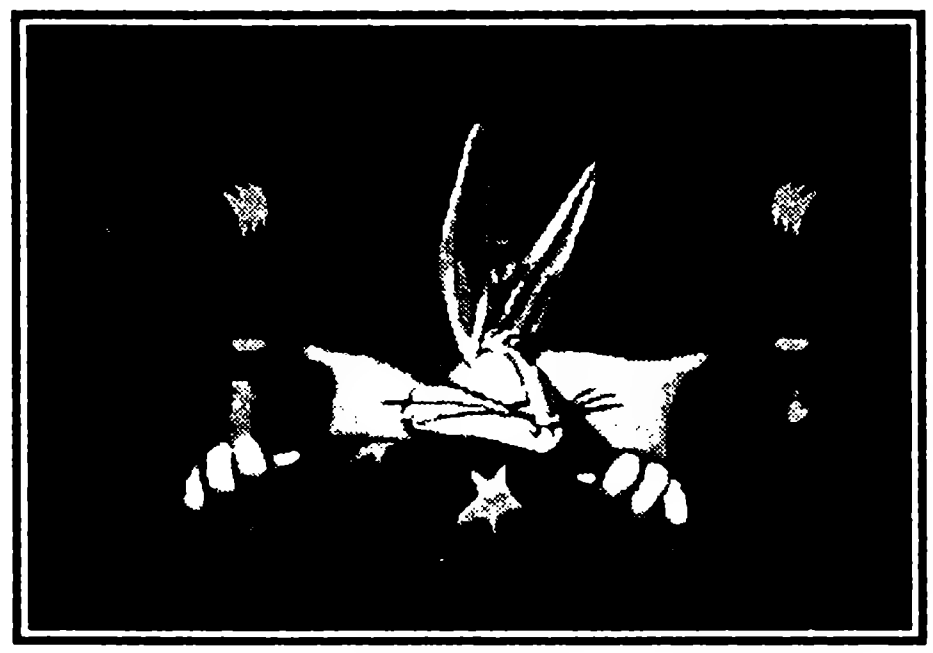
«C» — в меню — не используется. В игре — действие с предметами.

← + «C» или «вправо» + «C» — в игре — бег в соответствующем направлении.

Расклад кнопок джойстика может быть изменен — здесь приведен вариант по умолчанию.

Меню

В главном меню игры всего два пункта: «Press Start» — это начало новой игры, и «Options» — настройка некоторых параметров игры. С первым пунктом все ясно — выбираете его, нажимаете кнопку «Start» и начинается новая игра. В пункте настроек опций тоже нет ничего особо сложного — там можно изменить уровень сложности, отключить фоновую музыку, оставив только звуковые эффекты, прослушать музыку из игры и изменить расклад кнопок управления. Все очень просто и наглядно, так что не запутаетесь.



Прохождение

Идея игры очень проста — вам нужно пройти восемь уровней, каждый из которых состоит из нескольких этапов, выполняя при этом самые разные задания. По ходу игры вы соби-

раете разного рода призы и истребляете полчища врагов. В общем, достаточно просто сказать, что это двухмерная аркада — игры такого рода не требуют особых комментариев. Вы бегаете по уровню, делаете свои дела и стараетесь не сталкиваться с разного рода неприятностями. От каждого такого столкновения ваше здоровье уменьшается, и дело может даже дойти до вашей благополучной кончины. Однако есть призы, которые восполняют эти потери и оказывают вам прочие полезности. В принципе, все понятно из описания самих уровней, которые разобраны весьма детально. Если за кадром и осталась какая-то мелочь, то вы без особого труда сами с ней справитесь.

Призы

Морковка со стаканом — восстанавливает все здоровье.

Часы — добавляют время.

Бутылка со щитом — дает временную неуязвимость.

Большая светящаяся морковка — жизнь.

Звездочка — пропуск на призовой уровень.

Башмаки — временно увеличивают скорость передвижения.

Следующие призы встречаются только на определенных уровнях. Можно иметь при себе только один такой приз одновременно. Если вам встретится второй, вы не сможете его взять.

Горшок с клеем (есть только на первом уровне) — дает возможность ненадолго задержать Даффи.

Черный шар с изображением морковки (есть только на третьем уровне) — обычные морковки для стрельбы по врагам.

Черный шар с изображением морковки с крылышками (есть только на третьем уровне) — самонаводящиеся морковки.

Черный шар с изображением морковок, увязанных в пачку (есть только на третьем уровне) — динамит, который взрывается через некоторое время после броска.

Книга (есть только на пятом уровне) — позволяет избавляться от летучих мышей-вампиров.

Ключ (есть только на пятом уровне) — позволяет открывать двери между комнатами.

Кувшин с красной полосой (есть только на пятом уровне) — на некоторое время превращает вас в старика. Вы не можете бегать или прыгать, но пара ударов вашей палки выбьют дух из любого противника.

Призовой Этап

Это не совсем обычный этап и его описание помещено в самом начале, поскольку неизвестно, когда вы сумеете попасть на него впервые (может, вообще никогда). Дело в том, что на этот этап вы можете попасть в том случае, если соберете все большие

звездочки на обычном уровне. В этом случае вы переходите не сразу дальше, а сначала проходите призовой этап, на котором вам необходимо спускаться на парашюте по узкой щели и собирать морковки, избегая летучих мышей-вампиров и снарядов, падающих сверху. Этап заканчивается, когда вы потеряете все здоровье или когда доберетесь до самого низа. От количества собранных морковок будет зависеть то, сколько дополнительных жизней вы получите.

Уровень 1. Duck Rabbit, Duck

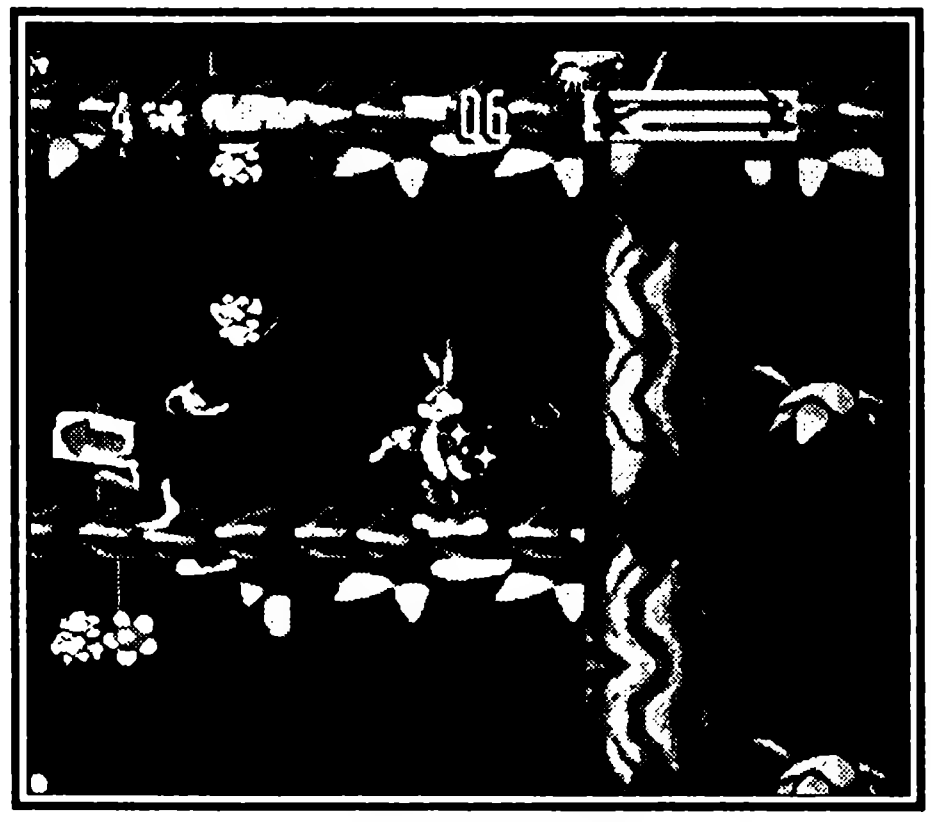
Этот уровень состоит из двух этапов с одинаковыми задачами. Вы должны убегать от Даффи Дака и заставлять его пробегать мимо табличек с физиономией кролика. При этом изображение будет меняться на физиономию утки. Таким образом, вам нужно изменить все таблички на этапе (количество неизмененных табличек показано вверху экрана), чтобы пройти дальше. Время на это дело ограничено (вверху справа охотник приближается к кролику — если он подойдет вплотную, игра завершится).

Есть несколько общих советов для этого уровня: нельзя далеко отрываться от Даффи, иначе он потеряет ваш след и придется к нему возвращаться. Чтобы заставить его приблизиться к вам, не подходя к нему вплотную, нажмите кнопку «С», чтобы подразнить его. Немногочисленных врагов можно перепрыгивать или прыгать на них, чтобы затоптать и устранить.

В описании этапов я укажу самый короткий путь изменить все таблички, не собирая при этом разного рода дополнительные призы (укажу только путь к звездочке, которая позволит попасть на призовой уровень).

Этап 1. Сразу от старта бегите влево, поднимайтесь по лестнице и бегите вправо до первой таблички. Когда Даффи изменит ее, прыгайте через него и спускайтесь вниз по лестнице. Пробегите вправо и опять поднимайтесь по лестнице. Подождите, пока утка появится вслед за вами, и бегите влево до лестницы или до лианы. Когда услышите звук изменяющихся табличек, означающих, что Даффи гонится за вами, спускайтесь вниз и пройдите влево до круглой площадки. Прыгайте на нее, забирайте звездочку и по лиане спускайтесь обратно. Спускайтесь по лестнице еще ниже и пройдите вправо за последнюю табличку. Как только Даффи пробежит мимо нее, этап завершится.

Этап 2. От старта пробегите вправо и возьмите бутылку с временным бессмертием. Теперь бегите влево до пружины, поднимайтесь наверх, дождитесь, пока следом запрыгнет утка, и бегите вправо. Поднимайтесь по лестнице и бегите влево до пружины. Запрыгивайте наверх и бегите вправо до второй таблички. Когда утка приблизится, спускайтесь по лестнице вниз, потом еще раз и отойдите вправо, за табличку. Как только утка спустится к вам, съезжайте по лиане вниз. Когда Даффи устремится за вами, бегите до лестницы влево, спускайтесь вниз, дождитесь утку и бегите вправо, к последней табличке.



Уровень 2. Bully for Bugs

На этом уровне вы принимаете участие в корриде и должны избавиться от быка. Для этого нужно открывать проходы в норы с помощью динамита, а потом собирать в этих норах компоненты Большой Ловушки для быка. Чтобы открыть проход в нору, нужно прыгать через быка так, чтобы он лягнул вас и подбросил в воздух. Ухватите после этого любой парашют с динамитом и спускайтесь вниз. Вы должны приземлиться как можно ближе к норе, чтобы динамит уничтожил доски. Бык будет вам мешать, так что сперва постарайтесь отлететь в сторону, чтобы отманить его, а потом возвращайтесь к норе, чтобы успеть взорвать доски, прежде чем бык вернется. Освободив вход, встаньте над ним и нажмите кнопку «вниз», чтобы забраться внутрь.

Сами норы представляют собой лабиринты, проходы в которых перекрыты решетками и охраняются львами, выдвигающимися шипами и тому подобными неприятностями. Чтобы убирать решетки, необходимо использовать рычаги, расположенные на стенах. Встаньте рядом с таким рычагом и нажмите кнопку «С», чтобы опустить его. При этом где-то в этой норе уберется решетка (необязательно поблизости от вас — это может произойти где угодно). Так же, как и первом уровне, ваше время ограничено и бегать *по норам нужно быстро*.

Открывать проход в норы и забираться в них можно в любой очередности, но их описания будут даны по порядку слева направо и под номерами от 1 до 4. Итак...

Нора №1. От старта пройдите влево, спуститесь по лестнице и пройдите вправо. До решетки, за которой спит лев. Как только вы опустите рычаг, расположенный рядом, лев бросится на вас. Запрыгивайте на клетку слева и, когда лев зайдет внутрь, опустите рычаг над клеткой, чтобы запереть льва. Больше он вам не опасен и рычаг лучше не трогать.

Идите вправо и падайте в провал. Лифт поднимет вас обратно, а потом опять опустит. Пока вы будете стоять на нем, он будет ездить вверх-вниз. Оказавшись внизу, идите вправо (не наткнитесь на шипы, которые выскакивают из отверстий) и возьмите часть Ловушки. Больше в этой норе делать нечего, но прежде чем возвращаться, вы можете пройти влево от лифта и внизу забрать большую морковку и часы. Чтобы потом выбраться оттуда, поднимайтесь на лифте и прыгайте через дыру вправо. При этом прыгать надо с разбега, иначе опять упадете вниз.

Нора №2. Идите вправо, спускайтесь по лестнице и опускайте рычаг. Сразу бегите вправо, постаравшись при этом не наткнуться на шипы. Запрыгивайте на клетку и запирайте льва, когда он окажется внутри. Идите дальше вправо и за столбом возьмите большую морковку, после чего спускайтесь вниз по лестнице. Идите до конца влево, взяв попутно часть Ловушки, и поднимайтесь по лестнице. Пройдите вправо и опустите рычаг. Вернитесь опять вниз, потом вправо и спускайтесь по лестнице еще ниже. Пройдите немного вправо, опустите рычаг и сразу удирайте ото льва влево. Запрыгивайте на клетку и запирайте его внутри. Идите опять вправо и спускайтесь по лестнице вниз. Забирайте часть Ловушки, поднимайтесь обратно и идите до конца влево, мимо клетки с запертым львом. Спускайтесь по лестнице и пройдите вправо мимо шипов и решеток, чтобы забрать звездочку, после чего выбирайтесь из этой норы обратно на арену.

Нора №3. Идите вправо, опускайте рычаг, идите дальше вправо и падайте вниз. Идите до конца влево, опускайте рычаг, вернитесь обратно и спускайтесь по лестнице.

(Слева можно взять морковку, чтобы поправить здоровье, но больше там ничего нет.) Падайте в провал справа, опускайте рычаг и быстро бегите влево, чтобы успеть запрыгнуть на клетку, прежде чем лев вас догонит. Заперев льва, идите обратно вправо и забирайте часть Ловушки. Если отсюда вы поднимитесь наверх, то сможете получить часы, но вообще-то вам надо вниз. Спускайтесь по двум лестницам и идите влево. Как только возьмете башмаки, нажимайте кнопку «С» и со всех ног бегите вперед, чтобы проскочить все ловушки. Сделав это, поднимайтесь на лифте наверх и сходите с него вправо. Пройдите вперед, поднимитесь по лестнице, опустите рычаг и верни-
тесь на лифт. Поднимаясь на нем, вы должны будете запрыгнуть на уступ, расположенный справа (прыгать нужно, когда лифт будет в самом верху). С этого уступа прыгайте налево (нужно сделать маленький прыжок, чтобы не удариться в потолок), потом еще раз налево и наверх, а потом направо (просто так направо не перепрыгнуть, это нужно делать, удерживая кнопку «С», чтобы прыгать с разбега). Оказавшись там, где надо, поднимайтесь по лестнице и бегите вправо, взяв попутно еще одну часть ловушки. Вам нужно очень быстро добраться до лестницы и подняться на арену, поскольку здесь бродит лев.

Нора №4. Опустите рычаг, пройдите вправо, опустите еще один рычаг и спускайтесь вниз по левой лестнице. Идите влево, падайте еще ниже, не позволяя лифту поднять вас наверх, идите дальше влево и забирайтесь по лестнице наверх. Справа возьмите звездочку и спускайтесь обратно. Пройдите вправо, упадите через дыру еще ниже и пройдите еще дальше вправо, до клетки. Запрыгивайте на нее, а потом на уступ слева и опускайте рычаг. Падайте опять на клетку, идите влево, выпускайте льва и удирайте обратно к клетке, чтобы запереть его там. Опять идите влево, возьмите часть Ловушки и перепрыгните к рычагу (если упадете вниз, то просто поднимитесь обратно на лифте). Опустите этот рычаг и возвращайтесь к клетке со львом. Идите вправо и спускайтесь по лестнице вниз. Спуститесь еще ниже по другой лестнице, опустите рычаг и возьмите бутылку. Вылезайте по лестнице наверх и бегите влево. Вам нужно запрыгнуть на верхний выступ из тех двух, которые расположены за дырой в земле, а сделать это можно только с разбегу (прыгать надо, как только пологий склон превратится в ровное место). Если упадете ко льву, то сразу падайте еще ниже через дыру справа, потом идите влево, поднимайтесь на лифте и опять идите к клетке, чтобы начать все заново, но уже без бессмертия. Когда запрыгните на нужный уступ, пройдите влево и опустите рычаг. Пройдите еще дальше, и сможете получить большую морковку. После этого падайте вниз, пройдите вправо, падайте еще ниже, а потом еще ниже, через дыру с лифтом. От лифта пройдите вправо, чтобы получить большую морковку, а потом бегите влево, пока не доберетесь до рычага. Опустите его, идите дальше влево и поднимайтесь на лифте наверх. Идите вправо, поднимайтесь по двум лифтам наверх и идите до конца вправо. Поднимайтесь по лестнице и опять спускайтесь по той, которая рас-

положена правее. Автоматически упав с выступа, запрыгивайте обратно на тот, который расположен справа, идите вперед, поднимайтесь по лестнице, запрыгивайте на клетку и опускайте правый рычаг. Упадите с клетки, чтобы приманить льва, и сразу прыгайте обратно, чтобы запереть его внутри с помощью второго рычага. После этого идите влево и забирайте часть Ловушки. Потом возвращайтесь к клетке, спускайтесь вниз, пройдите влево, перепрыгните на уступ с лестницей, поднимитесь наверх, идите до решетки влево и опять поднимайтесь по лестнице. Опустите рычаг справа, спуститесь обратно, заберите последнюю часть Ловушки и выбирайтесь на арену по лестнице справа.

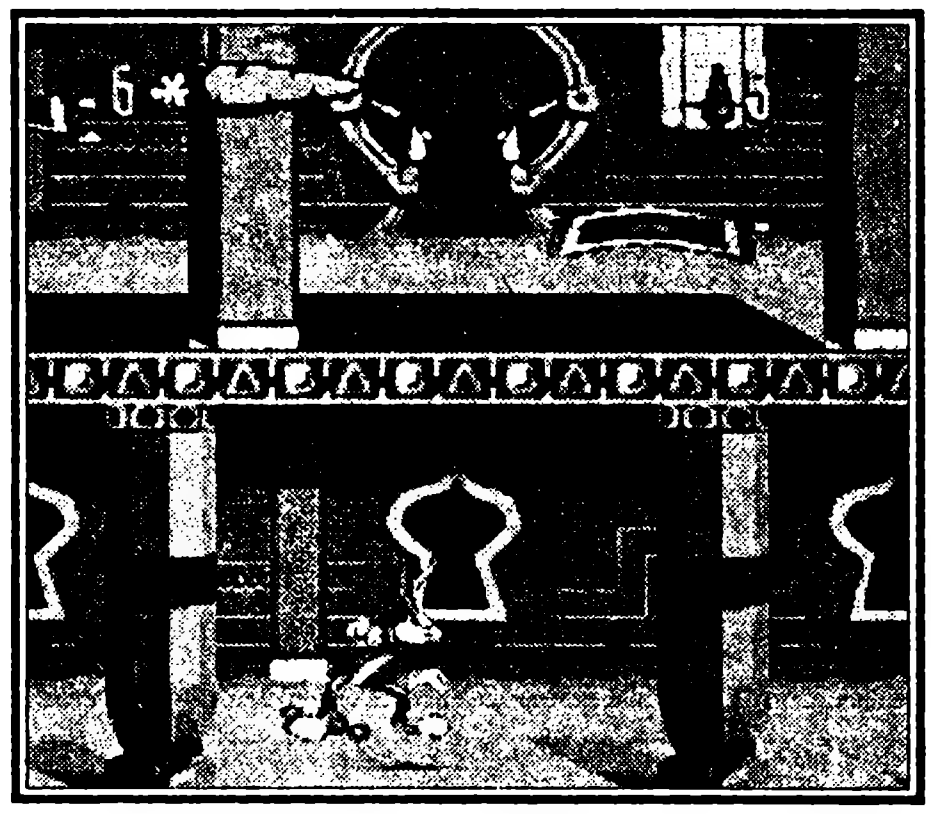
Пробегите по всей арене, чтобы все детали ловушки перестали мерцать, после чего посмотрите, как работает эта ловушка и что стало с быком.

Уровень 3. Hare-Abian Nights

Этот уровень состоит из трех этапов и все весьма похожи на популярную Диснеевскую игру — Аладдин. Те же светлые тона, стражники, раскаленные уголья на земле и ковры-самолеты вместо лифтов. Одним словом — пародия.

На этом уровне вы должны отыскать джинна, который отправит вас на следующий уровень.

Этап 1. От места старта идите вправо, прыгайте над угольями по коврам, и доберетесь до звездочки. После этого возвращайтесь обратно, запрыгивайте на ковер, который поднимет вас наверх, и прыгайте влево. На другом ковре пролетайте над угольями, перепрыгивайте на следующий и прыгайте с него вправо, как только он поднимет вас наверх. Забирайтесь по коврам вдоль левой стены на самый верх, чтобы пополнить здоровье и получить самонаводящиеся морковки. Спускайтесь вниз и, убив врага с мечом, прыгайте к лестнице. Сразу ложитесь, чтобы избежать выстрелов второго врага (учтите, что его снаряды возвращаются обратно), и забрасывайте его морковками. Поднимайтесь по лестнице наверх и как следует попрыгайте в башне — там ничего не видно, но есть выступы и несколько призов, среди которых звездочка (где-то в самом верху). Выбравшись из башни, можете забраться на уступ слева и подняться на ковре — слева будут снаряды, а справа дополнительное здоровье. После этого спускайтесь по ступенькам вниз, упадите еще ниже слева, а потом бегите вправо, удерживая кнопку «С», чтобы попасть на нужную площадку. Отсюда можно пройти вправо и в башне набрать еще призов, но придется избавиться от пары врагов. Вам нужно пройти вправо и по площадкам забраться наверх. Слева есть только пополнение здоровья и какой-то приз за зеленым ковром, так что вам нужно вправо, сбив предварительно толстого воина. Пройдя туда, поднимайтесь на лифте наверх и пройдите влево, чтобы первый раз повстречаться с боссом.



Он летает на ковре-самолете и время от времени стреляет в вас огненными шарами. Уворачивайтесь от атак самого босса и от его

шаров и забрасывайте его морковками. После нескольких удачных атак вы выбьете из него волшебную лампу, но джинн занят (принимает ванну), так что вам придется зайти попозже.

Этап 2. На этом этапе все довольно просто, поскольку здесь вообще нет никакого лабиринта. От места старта пройдите влево, чтобы забрать в башне морковки, а потом идите вправо и поднимайтесь в следующую башню. Из нее идите влево и опять поднимайтесь через башню еще на один ярус вверх... и т.д. до самого конца. В каждой башне нужно как можно больше прыгать, чтобы не пропустить какой-нибудь хороший приз. Единственное довольно неприятное место — в башне слева (не в той, в которую вы заходите на старте, а в следующей). Чтобы попасть там на выход, нужно прыгать от левой стены, удерживая кнопку «С», иначе не допрыгнуть.

Несколько раз поднявшись наверх, вы доберетесь до босса. Здесь нужно делать все то же самое, что и в первый раз, чтобы победить его. Но джинн опять занят и вам придется вернуться еще позже.

Этап 3. Этот этап отличается ото всех предыдущих, поскольку здесь экран постоянно двигается, а вам требуется не отстать от него и при этом постоянно прыгать с ковра на ковер. Падать вниз нельзя и задерживаться на коврах тоже нельзя, поскольку иначе вы упадете вниз. Встречных врагов лучше расстреливать, поскольку прыгать у них на головах долго, хлопотно и опасно. Единственное место, которое нуждается в комментариях, это там, где после толстого врага будет сразу два ковра. Вам обязательно нужно запрыгнуть на верхний, тогда вы сможете получить бессмертие и большую часть оставшегося уровня пройти спокойно и безболезненно. Получив морковки-динамит, запрыгивайте на ковер, поскольку бессмертие скоро кончится. С этого ковра вы должны будете свалиться на другой, расположенный внизу, и он провезет вас через уголья. После этого будет целая вереница ковров, по которым нужно прыгать быстро и очень точно, а последний из них доставит вас прямо к боссу.

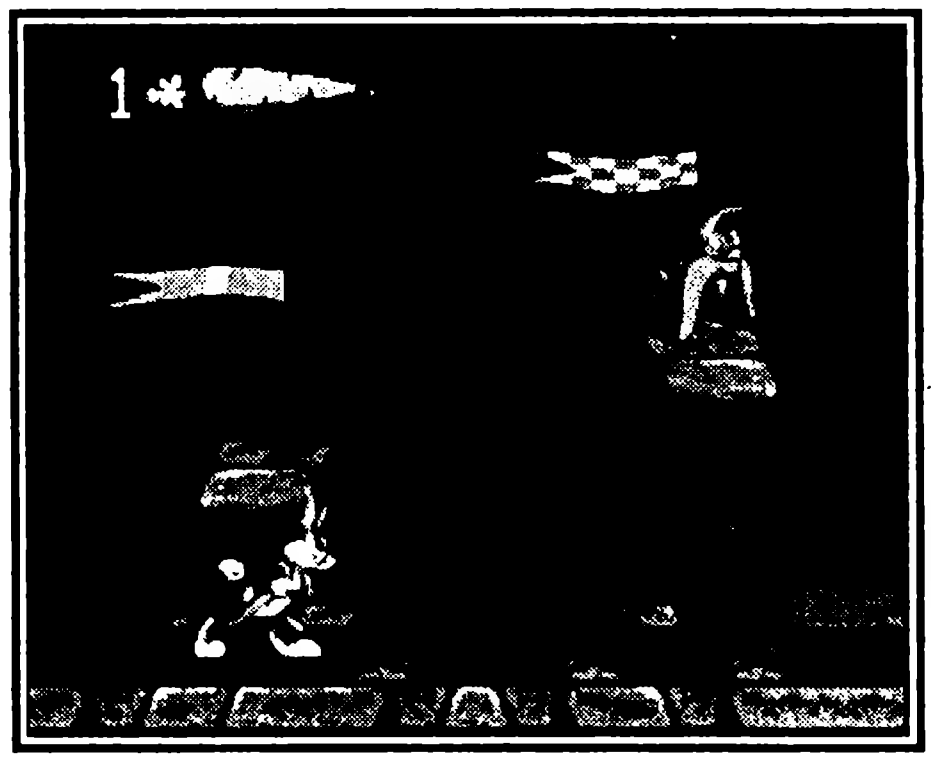
Схватка с ним ничуть не отличается ото всех предыдущих, но места здесь побольше и можно по коврам перебраться вправо, чтобы пополнить запас снарядов. В очередной раз одолев врага, вы наконец-то будете перенесены на следующий уровень.

Уровень 4. Knight, Knight Bugs

Этап 1. Это очень запутанный лабиринт из комнат, в котором вы должны найти Сияющий Меч, с помощью которого потом победить Черного Рыцаря. Если не знать дороги до меча и обратно, то можно бродить очень долго, но я вам се укажу.

От места старта идите прямо и, не поднимаясь по лестнице, заходите во вторую дверь. Падайте в провал и идите вправо. После ступенек вы выйдете на новый экран. Пройдите вперед и поднимитесь по ступенькам. Будьте осторожны, статуи с яркими топорами могут опустить их вам на голову. Отойдите назад, чтобы не попасть в объятия большого рыцаря, который пойдет вам навстречу, перепрыгните его и опять бегите вправо. Возле края площадки будьте осторожны — из окна высунется дракон и полыхнет пламенем. После этого падайте вниз и идите влево. Входите в дверь за рыцарем и сразу бегите понизу влево до самой двери. Входите в нее, и увидите Сияющий Меч у себя над головой. Осталось пройти вправо, подняться наверх и пробежать до самого меча, после чего вернуться по собственным следам на самый старт. При этом появились рыцари на конях и ползающие драконы, но вы можете истреблять их своим но-

вым мечом, нажимая кнопку «А» (всадников так не ударить — дождитесь, когда он прыгнет на вас, и ложитесь на пол, чтобы он пролетел над вами).



Оказавшись на старте, поднимитесь по ступенькам до середины и подождите, пока дракон в окне выдохнет огонь. На середине следующих ступенек вы окажетесь на развилке: если прыгать влево и забираться по площадкам наверх, то можно получить большую морковку, но потом придется упасть вниз и подняться до ступенек еще раз. А вообще-то вам нужно продолжать подниматься по этим ступенькам, потом прыгать по уступам, забираясь вдоль правой стены все выше и выше,
пока не доберетесь до двери. Входите в нее и идите по крепостной стене вправо, прыгая через рыцарей и уворачиваясь от маленьких летающих драконов. Когда доберетесь до развилки, где можно будет по пружинам подниматься наверх или пройти прямо, сперва сходите прямо, чтобы забрать в секретной комнате звездочку и пополнить здоровье (упершись в стену, прыгайте, продолжая смещаться вправо, чтобы попасть куда надо). После этого вернитесь обратно и поднимайтесь наверх, чтобы добраться до очередного босса.

Этот босс — один из самых неприятных за всю игру. Непосредственно ему вы в начале сделать вообще ничего не можете. Он стоит на постаменте и свистит, чтобы вызвать на вас разного рода неприятности. Первые два раза на вас посыплются горящие камни — увернитесь от них, пока они будут падать, а потом встаньте на площадку, чтобы они прокатились под вами. Потом Черный Рыцарь призовет дракона, который способен плеваться огнем. Он не так сложен, как может показаться на первый взгляд. Встаньте на одну из площадок и он ничего не сможет вам сделать. Когда дракон будет останавливаться поблизости и дышать огнем, сразу после этого становитесь рядом с ним и один-два раза бейте его мечом, после чего опять забирайтесь на площадку. Повторяйте этот маневр до тех пор, пока посрамленный дракон не уберется восвояси. А вот после этого начинается самое неприятное. Черный Рыцарь слазит со своего постамента и начинает бегать по все стороны, размахивая мечом. При этом он продолжает время от времени свистеть, и тогда на вас начинают сыпаться бочки. Использовать против него меч почти бессмысленно, поскольку он слишком короткий. Лучше просто стараться запрыгнуть Рыцарю на голову и как следует попрыгать там. После двух-трех таких маневров вы победите его.

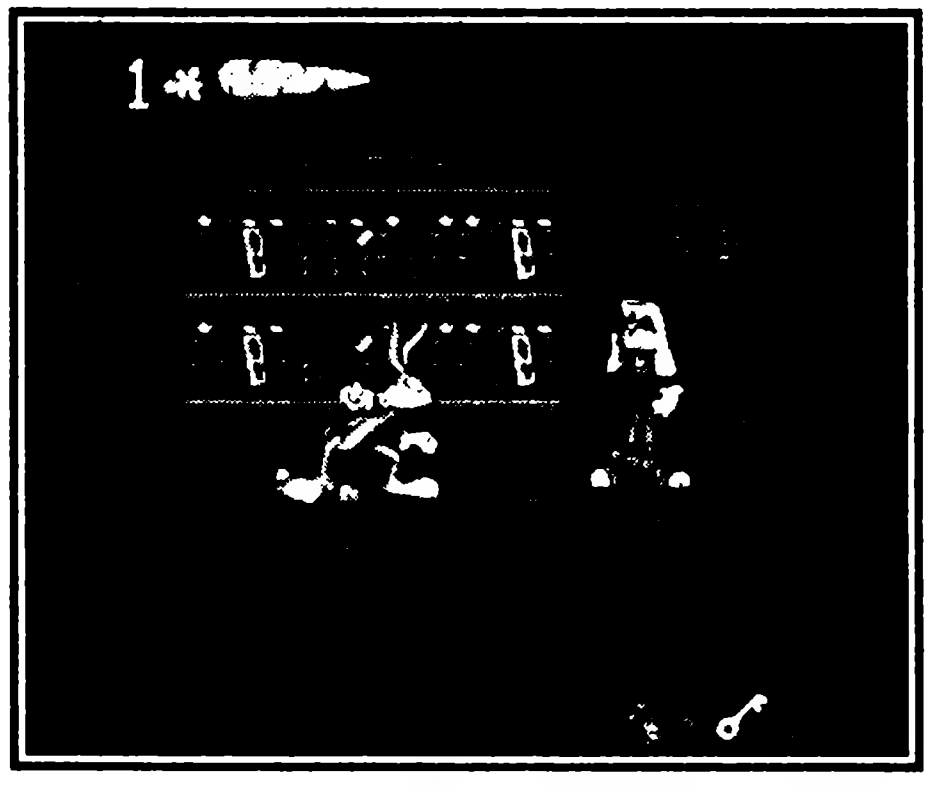
Главное — правильно понять ритм его действий и вписаться в него. Сразу после прыжка с постамента рыцарь бежит прямо на вас, размахивая при этом мечом. В этот момент можно попытаться запрыгнуть ему на голову, но лучше не рисковать. Потом он остановится, немного постоит и опять побежит на вас. Не прыгайте через него, потому что он тоже подпрыгнет. А вот когда он после своего прыжка остановится и начнет свистеть, чтобы призвать бочки, это и есть самый подходящий момент для того, чтобы поплясать на его голове. После того как все бочки упадут, цикл действий Рыцаря начинается снова.

Уровень 5. Haunted Hare

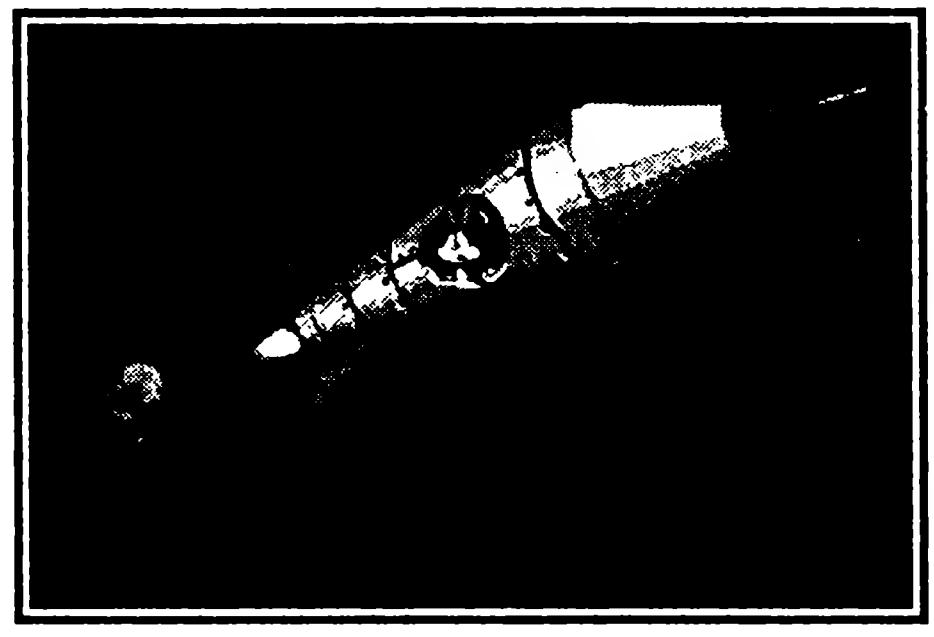
Самый сложный уровень во всей игре. Во-первых, здесь так же темно, как в норах под ареной, что здорово мешает. Во-вторых, сами этапы очень длинные. В третьих, очень редко встречаются возможности для пополнения здоровья. Вам нужно постоянно искать ключи, чтобы открывать двери и проходить дальше, но при этом вы можете нести с собой только один ключ, так что иногда приходится возвращаться. Уровень настолько сложный и неприятный, что я даже не пытался найти на нем звездочку, я просто хотел максимально быстро его пройти, чего и вам советую.

Этап 1. От старта пройдите влево и возьмите ключ. Идите вправо, пока не встретите монстра. Прыгайте через него и бегите прямо, прыгая через кровати. По пути обязательно захватите книгу. Когда откроете дверь, пройдите вперед и бросьте книгу в летучую мышь-вампира, чтобы обезвредить ее (нажмите кнопку «А», находясь недалеко от мыши). После этого берите второй ключ и спускайтесь по ступенькам. Взяв новую книгу, идите влево и бросайте ее в следующую мышь. После этого идите дальше прямо и падайте на ступеньки. Продолжайте идти вправо, спускайтесь по ступеньками и открывайте дверь. Идите обратно и опять поднимайтесь по ступенькам. Наверху прыгайте на выступ слева и обезвредьте или обманите какого-то чудика, который там бегает. Берите ключ и возвращайтесь вправо. Если вам необходимо пополнить здоровье, то сходите вправо. За дверью вы увидите красотку, стоящую на кровати, которая выпустит в вас целое облако сердечек. Стойте в этом потоке, и ваше здоровье будет восстанавливаться, но потом быстро отойдите в сторонку, потому что красотка превратится в ведьму и попытается вас убить (она просто выстрелит в вашу сторону, а потом исчезнет). Берите за кроватью ключ и возвращайтесь на лестницу. Если же здоровье вам вообще пополнять не надо, то, получив ключ за чудиком, можете идти по ступенькам влево и проходить через уже открытую дверь.

Пройдя вперед, падайте на ступеньки и осторожно спускайтесь вниз. Как только появится монстр, прыгайте ему на голову и постарайтесь обезвредить его, чтобы выиграть время. После этого идите вправо, но осторожно — возле вешалки с потолка капает слизь, а за ней будет еще одна ведьма (можете подлечиться). Когда ведьма исчезнет, идите дальше вперед и бросайте книгу в летучую мышь. Пройдите еще дальше, спуститесь по лестнице, возьмите за колонной книгу и идите влево. Когда откроете дверь, возвращайтесь обратно наверх — довольно давно вы прошли мимо ключа и теперь вам придется сходить за ним мимо красного монстра.



Забрав ключ, опять идите вправо, по ступенькам и влево. Как только пройдете за ранее закрытую дверь, вам навстречу попадется еще один монстр. Обезвредьте его, пройдите дальше влево и откройте дверь. Пройдите вперед и бросьте книгу на летучую мышь. Прыгайте через провал и берите ключ, после чего падайте вниз.



Пройдите вправо, упадите еще ниже и быстро бегите опять вправо. Как только откроете дверь, бегите дальше и, упав вниз, завершите этот этап.

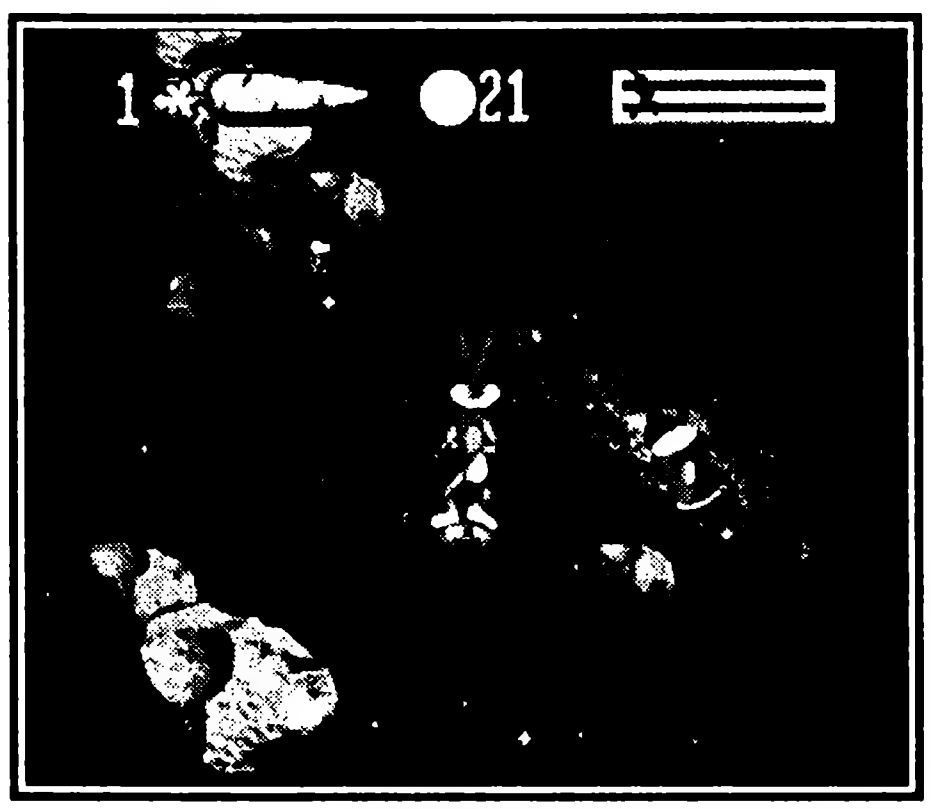
Этап 2. Пролетев вниз до самого конца, пройдите чуть-чуть вправо и разберитесь с чудиком. После этого идите дальше вправо и запрыгивайте на книжку, которая поднимет вас наверх. Взяв ключ, падайте обратно и откройте дверь слева. Опять вернитесь к книжке, запрыгните на нее, потом еще выше, а потом прыгайте вправо. Когда ведьма исчезнет, берите ключ и спускайтесь вниз. Идите влево, прыгайте через монстра и запрыгивайте на книжку, которая расположена дальше, чтобы она подняла вас наверх. Не задерживайтесь на этой книжке, потому что здесь летает мышь, а вы безоружны. Вы должны прыгать по книжкам все выше и выше, пока не доберетесь до выступа слева, но котором лежит ваше орудие (по пути можете задержаться на выступе с ведьмой, чтобы она подлатала вас). Берите свою книгу и опять поднимайтесь по книжкам, избегая летучих мышей. Когда доберетесь до самого верха, откройте дверь справа и падайте в самый низ. Идите вправо и опять поднимайтесь по книжкам туда, где брали второй ключ. Отсюда вам нужно подниматься еще выше, прыгая на головы призраков, чтобы избавиться от них. В верхнем левом углу вы сможете получить третий ключ. После этого спускайтесь в самый низ, опять идите влево и опять поднимайтесь по книжкам на самый верх (туда, где открывали вторую дверь). На этот раз вам не нужно падать в провал, а нужно его перепрыгнуть и идти вправо, где сразу открыть еще одну дверь.

Избавившись от чудика, можете забрать кувшины или перепрыгнуть их, а потом спускайтесь в самый низ, гоняя врагов или уворачиваясь от них. Внизу возьмите справа ключ и быстро забирайтесь обратно по книжкам, чтобы открыть очередную дверь. После этого опять падайте вниз, и если вам немного повезет, то вы проскочите всех врагов, парящих здесь, и сможете завершить второй этап.

Этап 3. Сразу от старта отходите влево, потому что иначе на вас упадет капля. Продолжайте идти вперед, прыгайте через провал, чтобы взять книгу, и падайте в этот провал. Обезвредьте летучую мышь и подпрыгните, чтобы достать ключ. Дверь справа лучше не открывать вообще — вы сможете поправить там здоровье, но для этого придется обезвредить красного монстра. Лучше сразу прыгайте на диване и выскакивайте к двери слева. Открывайте ее и падайте вниз, на книжку. Она начнет подниматься — прыгайте с нее на площадку слева, но не ждите, пока книга поднимется до конца, иначе не сможете перепрыгнуть. После того как колдунья исчезнет, бегите влево с нажатой кнопкой «С», чтобы попасть на площадку с ключом. После этого падайте вниз и открывайте дверь.

Идите вперед и падайте еще ниже, смещаясь влево, чтобы взять ключ и не упасть на призрака. Обезвредив его, выманите справа красное чудовище и обезвредьте его. После этого идите вправо. Постарайтесь проскочить призрака, а потом за колонной вы возьмете кувшин. Не трогайте бутылку и отбивайтесь палкой от врагов, которые, возможно, будут приходить слева. Когда действие приза кончится, берите бутылку с бессмертием

и пройдите влево. Прыгайте с дивана на книжку, поднимайтесь наверх, прыгайте на площадку и бегите вправо, используя кнопку «C». Не останавливайтесь и не задерживайтесь нигде, чтобы с бессмертием пройти как можно больше. Падайте в первый же провал, потом еще ниже и, когда окажетесь в самом низу, так же быстро бегите влево. В конце концов вы схватите один из кувшинов, которые стоят в ряд, и вам придется отбиваться ото всех врагов сразу палкой, потому что бежать вы не сможете. Как только действие приза кончится, идите дальше влево, открывайте дверь и спускайтесь по ступенькам, чтобы завершить этот этап.



Этап 4. На самом деле это уже босс, но очень простой. Чудик сидит верхом на красном монстре и пытается вас догнать. Для начала вы должны сделать так, чтобы эта пара оказалась справа от вас. Встаньте рядом с одним из рубильников и опустите его, когда враги приблизятся, чтобы их ударило током. Таким образом вы должны поступить с ними возле всех трех рубильников, после чего монстр исчезнет. Чудик начнет гоняться за вами, но вам нужно всего лишь несколько раз запрыгнуть на него, после чего этот этап (и уровень) будет завершен.

Уровень 6. Spaced Out Bunny

Не очень сложный уровень, состоящий из трех этапов, но абсолютно не похожий на то, что было раньше. Вы летите в открытом космосе и должны добраться до планеты (оставшееся до нее расстояние показано в правом верхнем углу). При этом навстречу вам летят астероиды, некоторые из которых (голубые) можно сбивать и получать призы. Сталкиваться с астероидами, само собой, нельзя. Количество залпов у вас ограничено, но если вы будете подбирать жестяные банки, которые тоже летят вам навстречу, то сможете пополнить запас выстрелов. Все призы, остающиеся от астероидов, выглядят одинаково, но различаются по цвету. Например, черные шары отбрасывают вас назад и их лучше не брать. Желтые, наоборот, резко продвигают вас вперед. Белые шары замедляют вас и с астероидами становится бороться легче. Голубые шары восстанавливают все здоровье.

Поскольку этапы почти ничем не отличаются друг от друга, я не буду описывать их по отдельности. Скажу только, что на втором этапе вам дополнительно начинает мешать инопланетянин, который время от времени появляется на экране, а на третьем этапе этот инопланетянин еще и иногда стреляет в вас.

Уровень 7. Mad as a Mars Hare

На этом уровне, разделенном на два этапа, вы должны лететь вперед на летающей тарелке, отстреливать от инопланетян, и избегать падающих камней и залпов пушек. При этом нельзя врезаться в поверхность, иначе вы сразу потеряете жизнь. Совет можно дать только один — старайтесь лететь по центру экрана, чтобы иметь возможность

маневра, и если вам покажется, что вы видите развилку, не верьте глазам своим — лететь всегда надо сверху. Этапы настолько схожи, что описывать их раздельно нет никакого смысла.

Уровень 8. Hareway to the Stars

До конца игры осталось всего два этапа и оба они проходят на другой планете.

Этап 1. Вам необходимо подняться на самый верх, забираясь все выше по площадкам и выступам и прыгая через провалы. При этом вам мешают разного рода вооруженные инопланетяне и какие-то космические собаки. Довольно часто можно отклоняться от основного маршрута, в основном для того, чтобы пополнить здоровье, но я укажу кратчайший путь к цели.

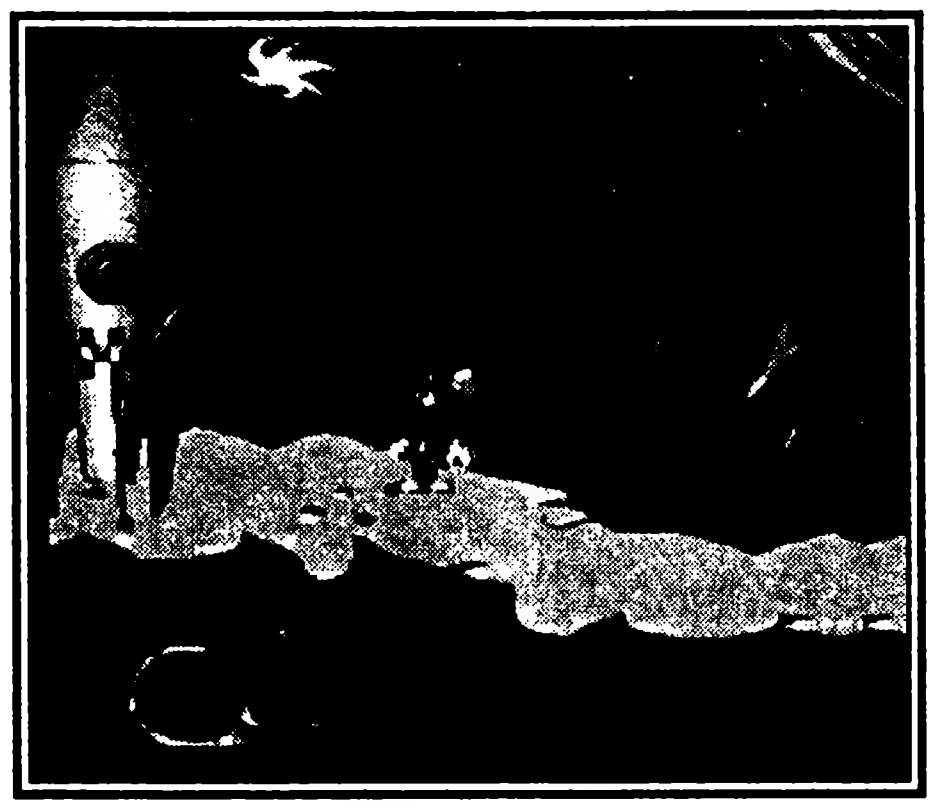
От старта бегите вправо, удерживая кнопку «C», и прыгайте через пропасть. Смерчики, такие, как тот, который находится прямо перед вами, трогать нельзя. Прыгайте через него и поднимайтесь по горке вверх, а потом еще раз, но уже двигаясь влево (если прорветесь за инопланетянина, стоящего справа от смерча, то сможете восстановить здоровье). Оказавшись на краю пропасти (она будет слева от вас), отойдите немного назад и прыгайте через нее, удерживая кнопку «C». Забейте инопланетянина, прыгая у него на голове, и идите дальше, поправив попутно здоровье. Когда опять дойдете до пропасти, прыгайте на выступ слева, а потом на выступ справа и идите вправо, перепрыгнув смерч.

На развилке, где можно пойти верхом или низом, идите верхом. Прыгайте через смерч и сразу прыгайте еще раз — через небольшую пропасть. Осторожно идите вперед, потому что там бегает собака. Справившись с ней, идите до конца вправо и запрыгивайте на выступ слева. Пройдите немного вперед и запрыгивайте еще выше. Опять пройдите вперед и опять запрыгивайте наверх. Если отсюда вы пойдете влево, то сможете восстановить здоровье, но вообще-то вам надо еще выше, потом немного влево, а потом на островок, на котором лежит какая-то штучка. Взяв ее, вы завершите этап.

Этап 2. Здесь ландшафт не изменился, но задача посложнее — теперь вам надо найти четыре рычага и использовать их, чтобы повернуть лазеры в обратном направлении.

От места старта пройдите вправо и упадите вниз. Пройдите влево и еще раз упадите вниз. Идите дальше влево, и доберетесь до первого рычага. Повернув его, идите вправо и падайте на маленький островок. С него прыгайте еще дальше вправо и аккуратно разберитесь с собакой, которая здесь бегает. После этого бегите вправо с нажатой кнопкой «C» и прыгайте через пропасть на другую сторону. Перепрыгнув озеро с лавой, вы окажетесь возле второго рычага. Больше здесь делать нечего, так что возвращайтесь к самому старту (несколько прыжков по пути влево, а потом на несколько уступов наверх).

BUGS BUNNY DOUBLE TROUBLE



Оказавшись опять возле лужи, рядом с которой начинаете, прыгайте через нее и берите бутылку с бессмертием. Сразу бегите обратно и запрыгивайте сначала на уступ справа, а потом на уступ слева, на котором стоит враг. Подпрыгните на месте, чтобы оказаться на дороге, ведущей вверх, и пробегите по ней вправо, до развилки. Теперь бегите обратно, удерживая кнопку «С», и запрыгивайте на еще более высокий выступ. Сразу подпрыгивайте еще раз, чтобы оказаться еще выше, а потом еще раз. Берите морковку, если надо пополнить здоровье, и запрыгивайте еще выше и идите вправо, избавляясь от врагов. В том месте, где справа от большого столба есть площадка, запрыгивайте на нее. Врага, который стоит на ней, очень сложно убить без потерь, но зато после этого вам нужно будет только перепрыгнуть лужу с лавой, и вы окажетесь возле третьего рычага (если вы уже много раз пытались сюда прорваться, то можете поменять тактику — взяв бутылку с бессмертием, как можно быстрее добирайтесь до врага, который охраняет рычаг, наплевав на всех остальных. Запаса бессмертия как раз хватает, чтобы добежать до туда и разделаться с инопланетянином).

Так или иначе, повернув третий рычаг, идите обратно влево, но поднимайтесь по верхнему пути. Прыгайте через пропасть, но учтите, что с маленьким запасом здоровья вы наверняка погибнете — там летает тарелка, которая стреляет в вас, и бегает еще один инопланетянин. Если вы пережили встречу с ними, то бегите вперед, и окажетесь возле последнего рычага. Как только вы повернете его, этап, а вместе с ним и уровень, а в месте с ними и игра, будут завершены. Можете наслаждаться коротким финальным мультиком.

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

COMIX ZONE

ЗОНА КОМИКСОВ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

К комиксам можно относится по-разному — можно любить, можно ненавидеть, можно оставаться равнодушным. Но эта игра, носящая незамысловатое название «Зона Комиксов» вызывает отношение более чем однозначное — ею нельзя не восхищаться. И с точки зрения графики (это, пожалуй, все на что способна Sega, а старушка на кое-что все-таки способна), и с точки зрения увлекательности игрового процесса — одним словом, куда не глянь, со всех сторон — настоящий шедевр.

Предыстория

Радует игра своим сюжетом, он далеко не тривиален. Создатели игры сделали главным героем своего творения художника, рисующего комиксы. Это весьма интересное занятие героя и предопределило сюжет игры, — разработчики задались вопросом: а что будет, если этот герой попадет в те миры, которые он так любовно и заботливо воспроизводит на бумаге?

Действительно, что? Есть, конечно, комиксы мирные и добрые — про всяких там Микки Маусов, Бэмби и прочих отстойных зверушек. Но наш герой такой ерундой не занимается, он рисует комиксы настоящие — про монстров, мутантов, бандитов и прочих злодеев, ну и про благородных супергероев, разумеется (без них и злодеи и читатели заскучают). К тому же не забывайте, что игру изготовила фирма Sega, т. е. фирма японская, а японские комиксы (манга) и мультики (аниме) — развлечение не для слабонервных (хотя игра сделана не в японском, а в подчеркнуто американском стиле графики и анимации).

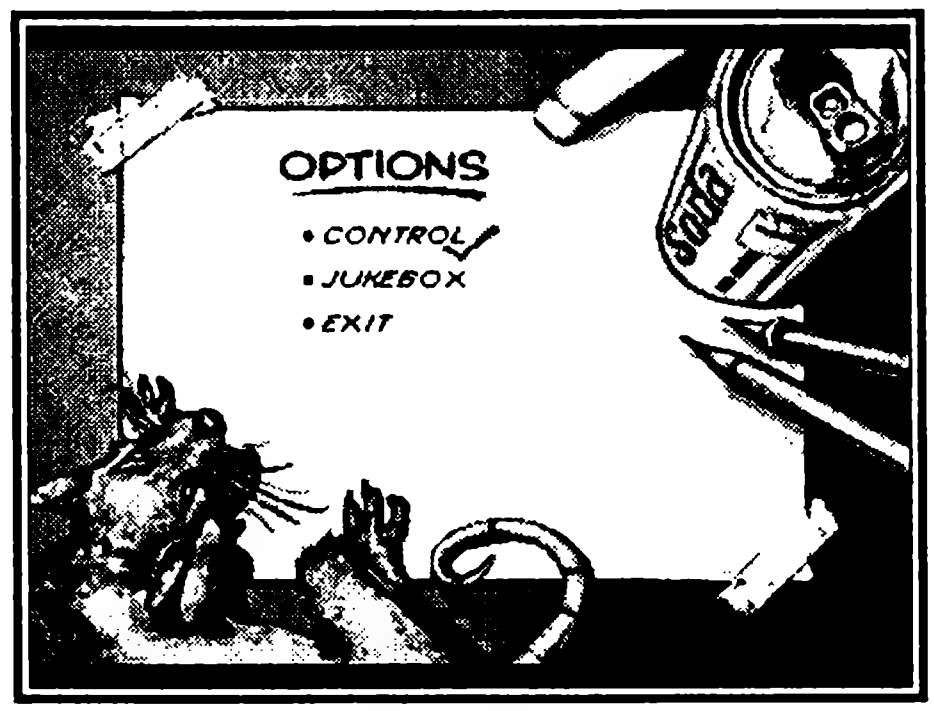
Итак, бурной ненастной ночью Скетч Тернер (так зовут нашего героя) сидит в своей квартире на последнем этаже небоскреба в Нью-Йорке и творит, т. е. рисует. За этим занятием наблюдает его домашняя зверушка — крыса с ласковой кличкой Roadkill («дорожное убийство или что-то в этом роде»).

Но внезапно в окно квартиры Скетча ударяет молния. Сверхмощный разряд проходит сквозь окно, самого Скетча, его карандаш и растворяется в листе бумаги. А на этом листе из-под карандаша Скетча только что вышел очередной суперзлодей. Ну, а далее, все ясно — злодей оживает и популярно объясняет своему создателю, что в его цели входит завоевание мира. Но вот проблема — он не может покинуть мир комиксов, пока Скетч жив. Проблему злодей решает просто — он хватает Секетча и затягивает его внутрь бумажного листа (а уж в мире комиксов, настоящих комиксов, умереть — не проблема).

Правда, в этот мир Скетч отправляется не один — его любимая крыса тоже успела юркнуть за границу бумажного листа.

Управление

A — удар
B — прыжок
X, Y, Z — применение предметов
C — блок
Стрелки — движение, переход в комнаты
Start — пауза



Полное прохождение

Ночь мутантов. Страница 1

В комнате, в которой вы очутились, нет вашего любимого зверька, зато есть девушка
по имени Алиса, с которой вам придется довольно долго говорить. Итог разговора будет вполне утешительным – Алиса готова помогать вам своими советами (вы сможете принимать эти советы по рации). По окончании диалога вам останется только подобрать нож, бомбу и бутылку с оздоровительным эликсиром, и отправиться на следующую картинку. Там вас ждет поединок с двумя паровыми роботами. Как только вы с ними расправились, можете двигаться дальше – вас ждет еще один робот, толкающий пред собой бочку. После его безвременной кончины вы можете пробраться в канализационный люк. Вот вы и встретились с Роадкилом. Как только вы освободили его из клетки и добавили к полезным предметам, под вами провалятся доски пола.

Вы оказались в комнате, из которой не так просто выбраться – для этого требуется опустить рычаг и кинуться в образовавшееся отверстие. Единственный выход перегорожен бочками – ничего страшного – используем бомбу и кидаемся в канализационный коллектор. Вас там ждет не дождется местный житель, которого вам придется убить. Выбравшись из коллектора, вы попадаете в еще одну комнату. Пододвиньте ящик со взрывчаткой к рычагу, опустите рычаг, – в полу откроется люк, в который вам и надлежит сбросить ящик с взрывчаткой. Тем, кто таился внизу, взрыв явно пришелся не по вкусу. Прыгайте вниз, идите налево, и вы окажетесь у небольшого моста. По мосту на вас движется робот, но не беспокойтесь, он до вас не доедет – мост провалится под ним и он упадет в пропасть. Убейте двух летучих тварей и прыгайте через провал.

Ночь мутантов. Страница 2

Около первой же панели выпустите на волю крысу, – она прогрызет бумагу в том месте, где лежит бомба. Бомба пригодится для того, чтобы устранить мешающую проходу дверь. В следующем помещении вам придется уничтожить три кокона с чужими и зеленоватого мутанта. Но вот проблема – перейти на следующую картинку мешает вентилятор. Снова используйте крысу, она отключит это смертоносное устройство, и вы без проблем сможете пройти дальше.

Двигайтесь влево, подтянувшись по трубе, которая торчит из скалы. Схватите бомбу и сбросьте ее на голову робота, который дожидается вас внизу.

Теперь вы оказались в комнате с двумя вращающимися циферблатами. С помощью выключателя совместите обе стрелки в центре устройства. В итоге вы окажетесь в

большом зале этажом ниже, где вам придется сражаться с чужими. Сразу же выпускайте крысу, чтобы она нашла вам бутылки с оздоровительным эликсиром. Когда со всеми врагами покончено, вас ждет встреча с самым последним врагом на уровне, а именно с первым Боссом в игре.

Зеленый не то дракон, не то динозавр, плюющийся огнем, не оставит вам шансов в честной схватке. Но побеждать его по- честному и не обязательно – прокатитесь под ним, найдите железную бочку и подождите, пока он не подожжет ее своим огненным дыханием. После чего останется пододвинуть бочку поближе к врагу.

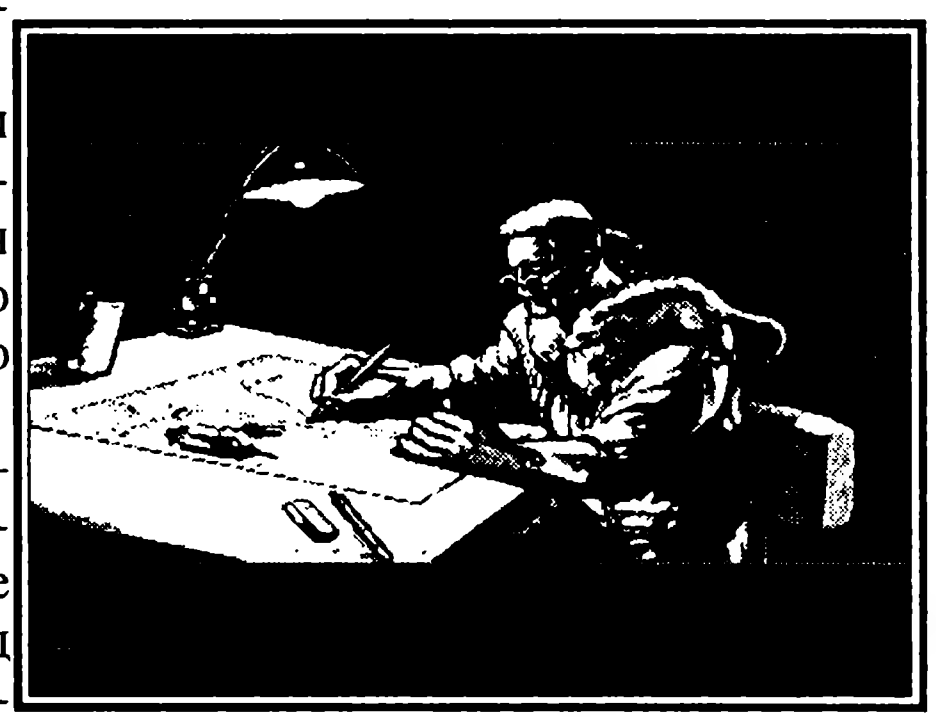
Добро пожаловать в храм. Страница 1

Вы оказались в заснеженных Гималаях. На первой же картинке вас атакуют два монаха с шестами. Но справиться с ними будет совсем не сложно. На следующей картинке вы можете разбить ящик без красной метки и пополнить свои запасы бутылкой с эликсиром, а выпущенная вами крыса сможет найти здесь бомбу. Спускайтесь вниз, идите налево, выберите из груды камней камешек побольше и заткните им дыру, из которой вылетают мерзкие твари. Бомба понадобится вам, чтобы взорвать оставшиеся камни.

Теперь разбейте ворота, которые ведут во внутренний двор храма. Соблюдая предельную осторожность, пододвиньте два взрывающихся ящика к огнедышащему черепу, постаравшись сделать так чтобы и ящики и череп взорвались, а вы не получили фатальных травм – сделать это можно при помощи нескольких ударов ноги по крайнему ящику.

Вы оказались в комнате, в которой вас настойчиво зовут спуститься вниз. Но для начала несколько раз хорошенько ударьте по стене справа, там вы сможете найти массу полезных предметов.

Пока вы пополняете свой инвентарь, обстановка меняется и вы оказываетесь одним из участников турнира по восточным единоборствам. Тут уж никакие советы не требуются – вам придется в жаркой схватке одолеть нескольких противников.



После успешного окончания турнира вы окажетесь на краю пропасти, перепрыгнуть которую вам будет мешать какая-то плюющаяся нечисть. Вам снова придется выпустить на волю крысу, и она найдет вам гранату, с помощью которой вы легко решите эту проблему.

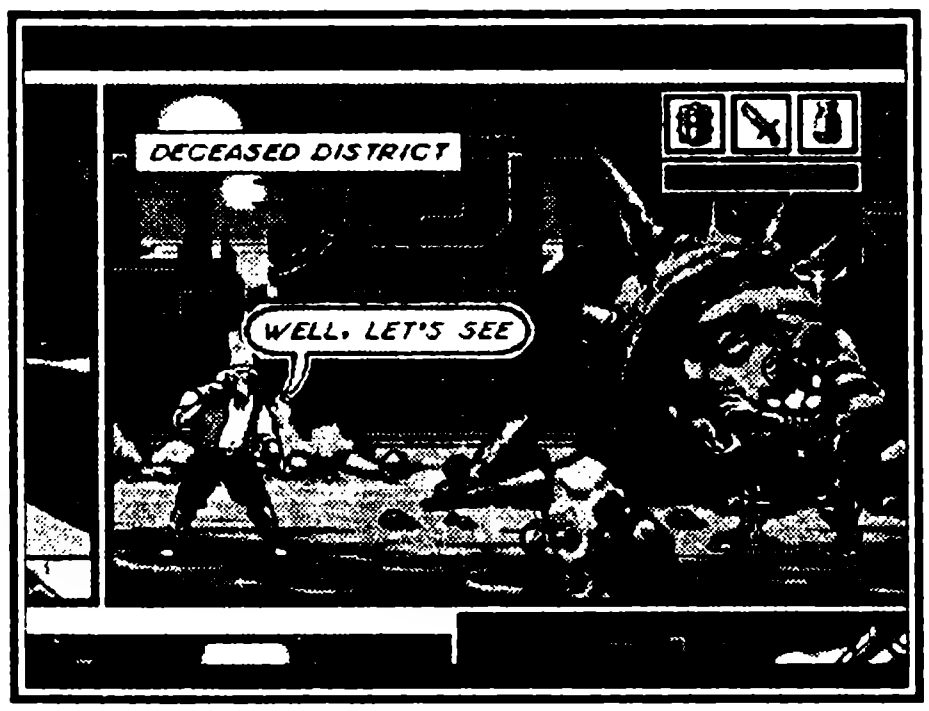
После этого вас ждет еще одна проблема – вы висите на канате над пропастью, а вас атакуют стаи мерзких летучих тварей. Используйте Суперсилу (ее вы подобрали в комнате перед турниром). Эффект вас впечатлит, гарантируем. Да и добраться до выхода после этого будет совсем несложно.

Добро пожаловать в храм. Страница 2

Чтобы приоткрыть ворота, вам предстоит повиснуть на перекладине деревянного креста, затем, пока ворота не опустились, сделать подкат. На второй картинке от вас

требуется только лишь забить очередного буддистского монаха, после смерти которого вы сможете получить бутылку с эликсиром.

Она вам понадобится на следующей картинке, где вас поджидают три весьма сильных соперника. Увлекшись боем, не забудьте подобрать гранату. На следующей картинке вы видите знакомого плюющегося монстра, только на сей раз он преграждает вам путь в колодец. Угостите его гранатой. Путь свободен, но только не забудьте сбросить в колодец бомбу.



Далее путь линеен – просто идите вперед, убивая всех подряд. В конце концов вы окажетесь пред кельей, выход из которой перекрыт болванкой, утыканной шипами. Открыть путь вы, как всегда сможете при помощи крысы.

Выйдя из кельи, вы нос к носу сталкиваетесь с Old Fung – типичным шаолиньским дедушкой, боссом этого уровня. Увы, каких либо хитростей в поединке с ним найти не удалось, бейте его – вот и все.

Путем мертвых кораблей. Страница 1

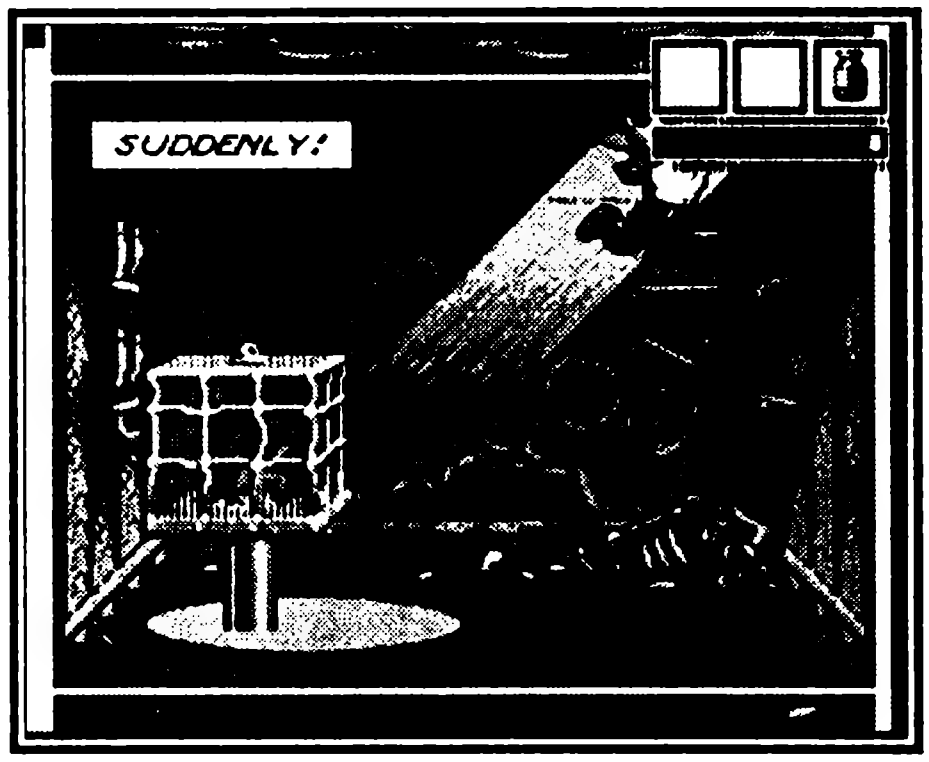
Вы оказались на кладбище кораблей посреди раскаленной пустыни. Для начала вас ждут, ставшие рутиной, после чего вы наткнетесь на огромную пасть, торчащую из земли. Выпустите туда крысу, и пасть начнет закрываться. Чтобы она не захлопнулась, вам придется начать колотить ее куда придется. В итоге пасть развалится, и среди хлама вы сможете найти свою крысу и динамит. Теперь спускайтесь вниз. Вы увидите ряд камней, под которыми лежат мины и бомбы. Перепрыгните на второй камень и сбросьте вниз динамит, после чего, не медля ни секунды, убегайте обратно (все это пиротехническое хозяйство внизу дружно взорвется).

Если вы уцелели, вам не составит труда добраться до пещеры, по дороге вы сможете найти Сверхсилу. Сдвиньте взрывающийся ящик с уступа, спуститесь вниз, поверните рычаг. Возьмите, ставшие доступными предметы (гранату – в обязательном порядке). Вернитесь к ящику и сбросьте его вниз. Следом за ящиком можете спускаться сами. Выпустите на волю крысу, которая откроет лаз, ведущий еще ниже.

В итоге вы снова выберетесь на солнечный свет. Вам придется при помощи гранаты сбить летающего врага, а затем сражаться с его наземными коллегами. В конце концов, дойдете до заминированного шипастого столба, на котором находится выключатель. Выпускайте крысу и пусть она дважды опустит выключатель – в итоге опустятся два других столба, преградивших путь.

Путем мертвых кораблей. Страница 2

Вам предстоит ползти по канату, натянутому над кучей мин. Внизу помимо мин имеется крыса и два предмета, обозначенные знаком вопроса. С крысой все ясно – без нее вам дальше никак, а вот вопросительные знаки могут оказаться чем угодно – как полезными предметами, так и сработавшими минами.



В конце пути по канату, вы можете найти бутылку с эликсиром.

Доползите до конца экрана и смело спрыгивайте вниз, там в ящике вы сможете найти бутылку. Затем вам предстоит разобраться с весьма приличной по численности толпой чужих. А далее вас ждет не очень сложная головоломка – вам предстоит сбить с электромагнита, снующего взад-вперед под потолком чугунный шар. Затем вам нужно повернуть рубильник, который активирует помповый молот, который в свою очередь, ударит по шару, а тот легко и непринужденно вышибет дверь.

Далее вам нужно активировать магнит, который поднимет шар и заткнет им дыру в полу. Теперь вы оказались на чем-то типа оружейного склада. Что можно делать на вражеском оружейном складе? Правильно – либо вооружаться самому, либо разоружать врага. Вы избираете второй вариант - вам необходимо уничтожить четыре боеголовки.

Далее вам предстоит разборка с роботами в комнате с работающим прессом. Ваша задача – заманить роботов под пресс. Потом вы сможете найти нож, который придется запустить в выключатель, открывающий дверь к месту финальной разборки.

Теперь вы понимаете, что именно нарисованный злодей хочет сделать со вполне реальным Нью-Йорком – недорисованная баллистическая ракета не оставляет никаких сомнений в том, что он собирается сделать.

Злосчастную ракету пытается перепрограммировать Алиса, с которой вы уже давненько не виделись. Но тут появляется главный злодей, который швыряет Алису в один из отсеков ракеты, и этот отсек начинает заполняться какой-то мерзкой жидкостью.

Теперь вам нужно одновременно сражаться со злодеем и спасать девушку. Со спасением Алисы вполне может справиться ваш четвероногий друг, выпустите его, и пусть он повернет рычаг, который отключит подачу жидкости.

Но вот злодей убит, прекрасная девушка спасена и вам остается только полюбоваться финальной заставкой.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

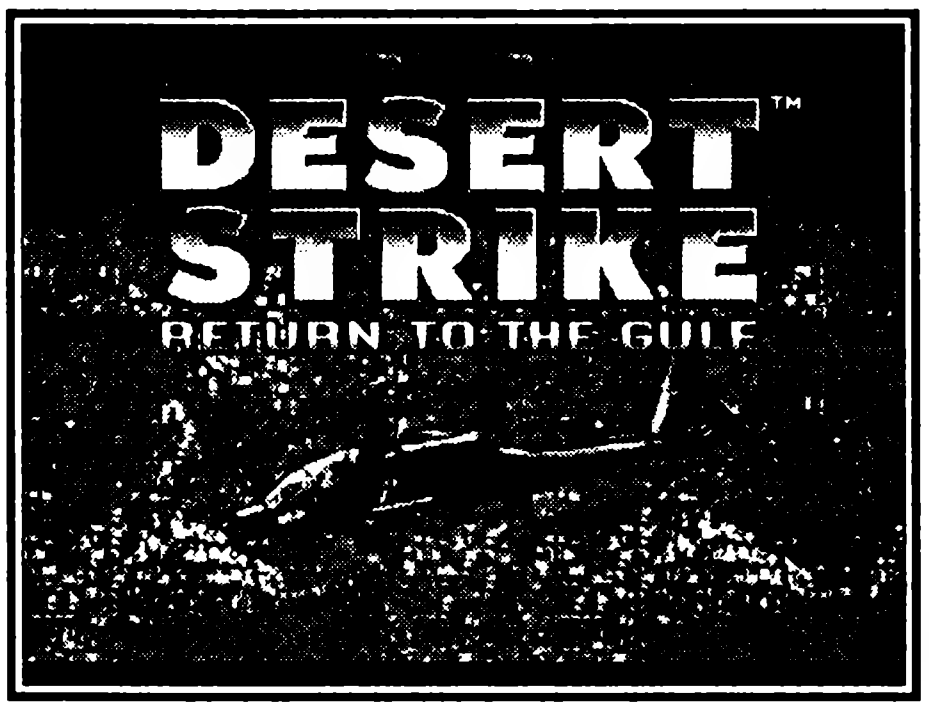
DESERT STRIKE

УДАР В ПУСТЫНЕ

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Посреди раскаленных ближневосточных пустнынь коварный диктатор готовится развязать Третью (и последнюю) мировую войну. Цивилизованное человечество в панике, оно ничего не может поделать. Вся надежда только на вас — пилота боевого вертолета, супергероя, которому в одиночку предстоит выполнить совершенно невополнимые задания. Эта игра открывает серию культовых «вертолетных» игр.лючения червяка Джима продолжаются. Его снова ждет долгий путь по загадочным причудливым мирам, созданным буйной фантазией авторов игры. Новая встреча с полюбившимся героем была неизбежна —таковы законы рынка (если игра пользуется бешеной популярностью, то как же обойтись без второй части). Перед вами еще один шедевр. Причины этого успеха все те же: великолепная мультипликационная графика, богатое, порой слегка извращенное воображение авторов игры, неподражаемое чувство юмора.

Предыстория



Из красочной заставочки мы узнаем, что в одной из стран на берегах Средиземного моря правит коварный и жестокий диктатор Килбала (о том, кто послужил его прототипом, догадаться несложно). Заветная мечта Килбалы – уничтожение Западного мира. Как легко догадаться, Килбала прилагает максимум усилий для того, чтобы мечты стали реальностью – состоящие у него на службе безумные ученые неустанно трудятся над созданием химического и атомного оружия, посреди пустыни притаились пусковые шахты баллистических ракет. Еще немного, и весь этот разрушительный потенциал будет приведен в действие – начнется Третья Мировая война. Попытки вразумить Килбалу с использованием цивилизованных дипломатических средств заранее обречены на провал. Послать армию в Персидский залив? Она еще не успеет доплыть до места дислокации, а баллистические ракеты уже устремятся к городам Европы и Америки. Нанесение упреждающего ядерного удара невозможно все по тем же причинам.

Деликатное положение, не правда ли? И президент Соединенных Штатов Америки находит единственно правильное решение – поручает лично вам разобраться с Килбалой, его вооруженными силами и военно-промышленным комплексом. Desert Strike переносит вас в раскаленные аравийские пески. Вам придется взять на себя управление боевым вертолетом, лететь над барханами, оставляя за собой руины военных заводов, электростанций, казарм, оплавленные остовы военной техники, не говоря уж о бесчисленных трупах солдат, искать в этом океане песка американских солдат и заблудившихся секретных агентов, освобождать военнопленных. Не говоря уж о том, что вам придется брать в плен вражеских офицеров, безумных ученых, создающих хими-

ческое оружие (плененные безумные ученые будут создавать оружие массового уничтожения не для ближневосточного диктатора, а для армий цивилизованных стран).

Концепция игры имеет много элементов, присущих серьезным авиационным симуляторам – четкую последовательность миссий и жестко лимитированное количество горючего и боеприпасов – вы не должны просто лететь и крушить все, что окажется в пределах дальности выстрела. Нет, вы должны уничтожать только то, что приказано, и в строго определенной последовательности. Конечно, можно проявлять инициативу, но помните – убивая всех без разбора, вы почти наверняка завалите задание (если раньше на завалят вас ураганным огнем средств ПВО). К тому же, если вы не будете снимать пальца с клавиш, управляющих огнем, у вас очень быстро кончатся боеприпасы, и вы станете легкой добычей врага. Но вот по типу графики игра больше похожа на чисто аркадные стреляки – вы смотрите на бескрайние пустыни не из кабины своего вертолета, а со стороны – сверху и сбоку (изометрическая проекция).

Вообще, самое важное в игре – научиться быстро и правильно маневрировать, полностью реализуя заложенный в вашей машине потенциал. Опытный пилот, освоив хитрые маневры, быстрые повороты и разные методы движения, получает в бою намного меньше повреждений. Хороший совет – постоянно двигайтесь, не зависайте на одном месте. Неподвижный вертолет гораздо проще подстрелить, нежели стремительно передвигающийся. Вы готовы к спасению западной цивилизации? Ну что же, тогда вперед.

Main Menu (Главное меню)

Choose Your Co-Pilot. Выбери напарника

Управлять боевым вертолетом в одиночку – задача непростая даже для такого профессионала, как вы. Так что позаботьтесь о выборе напарника. От того, кто будет находиться в одной кабине с вами, зависит многое. Одни пилоты – великолепные стрелки, другие лучше управляются с лебедкой, поднимая с земли полезные грузы или отлавливая на земле солдат противника. Как легко догадаться, идеального напарника, который одинаково хорошо справлялся бы сразу со всеми задачами, вам не найти – у каждого есть свои слабые и сильные стороны.

Лейтенант Ксавлер Томас (X-Man) – за спиной этого пилота долгий срок службы в спецназе. Великолепно справляется с выуживанием с земли людей и полезных предметов. Основной недостаток – редкостный мазила. Меткость и кучность его стрельбы в скором времени заставят вас предположить, что он страдает косоглазием или еще каким-нибудь дефектом зрения.

Лейтенант Крис Тинмари (Австралийка) – обладает стальными нервами. В недалеком прошлом чемпион Австралии по конному спорту. Одинаково хорошо управляется и с лебедкой, и с пулеметом. Но «хорошо» – это еще не значит «идеально».

Лейтенант Карлос Вальдес (Джейк) – лучший напарник, какого только можно поже-

лать. Единственный недостаток заключается в том, что он числится в пропавших без вести – его вертолет был сбит над пустыней. Если спасете его, вам сразу бросится в глаза то, как возросла точность огня бортового оружия.

Лейтенант Дэйв Эрик (Мистер Д) – пилот, не ведающий страха, страдает хроническим отсутствием инстинкта самосохранения. В горячке боя часто впадает в состояние неконтролируемой ярости и открывает огонь во всех направлениях (причем совсем не обязательно по противнику). С лебедкой обращается тоже слишком эмоционально и вполне может ее заклинить.

Лейтенант Кейт Майклс (Охотник) – превосходный стрелок. Стрелять научился еще в раннем детстве – ведь он рос на ранчо своего отца, известного конгрессмена.

Options (Настроечное меню)

Gun – огонь из крупнокалиберного пулемета. По умолчанию B. Пулемет, конечно, не обладает большой разрушительной силой, но обладает таким достоинством, как огромный боекомплект. Так что на эту клавишу вам придется нажимать очень часто.

Hydra – огонь ракетами Гидра. По умолчанию C.

Enter Password – не хотите начинать все сначала, введите пароль нужного вам уровня.

Start – приступить к выполнению вашего боевого задания.

Режим Карты

Итак, вы взлетели с палубы фрегата и устремились к берегу. Перед вами встает закономерный вопрос: «Что делать? – куда лететь, в кого стрелять?». На игровом экране вы видите только свой вертолет, пески, взрывающуюся технику противника, рушащиеся здания, умирающих врагов. Никакой информации ни о состоянии вашего вертолета, ни о ваших боевых заданиях вы здесь не почерпнете. Для того чтобы узнать, как обстоят у вас дела, где вы находитесь, и куда именно вам лететь, нажмите START, и вы перейдете в режим карты.

Большую часть экрана занимает непосредственно карта, из нее вы можете узнать собственное местонахождение, а также наиболее интересующего вас объекта и тех или иных видов врагов. Надпись над картой означает название объекта, расположение которого в данный момент находится на ней. При помощи стрелок ← → вы сможете посмотреть расположение практически всех интересующих вас объектов.

Верхнюю часть экрана занимает информация о состоянии вашего боезапаса.

В правой части экрана находится информация о техническом состоянии вашего вертолета.

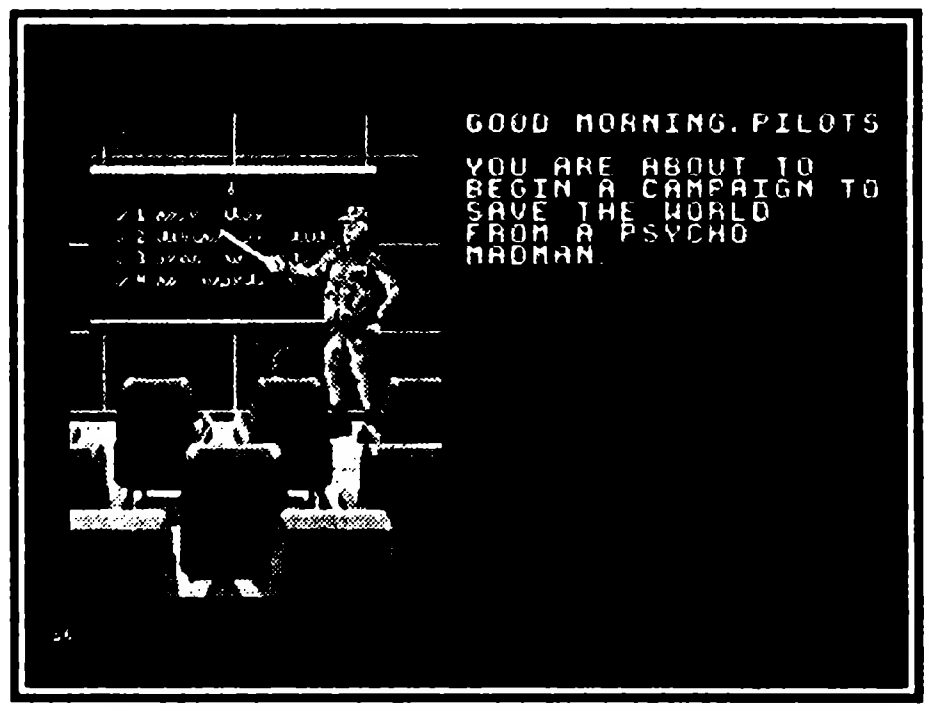
Fuel – горючее (в начале игры 100 условных единиц). Что это такое, и для чего это нужно, надеюсь, объяснять не надо. Горючее не кончается, когда вы летите около фрегата (в приставочных версиях оно вообще не кончалось над морем). Если горючее кончилось, вам предстоит полюбоваться живописным зрелищем падающего на раскаленные пески и взрывающегося вертолета.

Armor – броня (в начале игры 600 условных единиц). Аналог здоровья персонажа в других аркадных играх. Когда этот параметр станет равен нулю, вам опять-таки придется смотреть на живописный взрыв.

Load – количество пассажиров на борту – подобранных американских солдат, освобожденных военнопленных и политзаключенных, взятых в плен врагов и т. п. Всего

на борт влезает не больше 6 человек. За каждого пассажира, высаженного на вашей базе, дается 100 единиц брони.

Lives – количество жизней (в начале игры их три). С каждой новой смертью все параметры вашего вертолета (броня, горючее, боекомплект) восстанавливаются до максимальных значений, а вот количество пассажиров остается прежним – они благополучно переживают падение вертолета с последующим взрывом.



В левой части экрана находятся две очень полезных клавиши, с помощью которых вы сможете почерпнуть массу дополнительной информации.

Mission – при помощи этой клавиши вы сможете узнать многое о внешнем виде и назначении того или иного объекта – военных заводов, радаров, техники и т. п. Вместо карты появляется изображение того, что вас интересует, и небольшое пояснение о том, что это такое и с чем его едят. Например, если вам показывают военный завод, вам популярно объяснят, что он выпускает и почему его уничтожение является благом для всего цивилизованного сообщества.

Status – информация о выполнении боевых заданий. Если какой-то стратегически важный объект по каким-то причинам до сих пор не разрушен, то напротив его названия стоит багровая надпись Active (действующий), и вы должны приложить максимум усилий для того, чтобы надпись сменились на Destroyed (разрушен). Если секретный агент или группа военнопленных до сих пор не найдены, то напротив них стоит надпись Lost (Потеряны).

В нижней части экрана вы увидите слово Score, рядом с которым расположено число, стремительно растущее по мере выполнения вами боевых заданий. Это очки, они начисляются за каждого уничтоженного врага, за каждое ликвидированное здание и боевую машину. Практического значения очки не имеют, просто льстят вашему самолюбию, вот и все.

Помимо объектов боевых заданий (разумеется, на разных уровнях объекты разные) и техники врага (состав которой тоже меняется от уровня к уровню), на карте вы всегда можете найти расположение сверхполезных предметов.

Fuel Drums – бочки с топливом (восстанавливают запас горючего до максимума).

Ammo Crates – ящики с боеприпасами (восстанавливают до максимума боезапас).

Расположение других жизненно важных в самом прямом смысле слова предметов – жизней (коробка с нарисованным на ней крестом) и брони (стальной ящик) на карте не указывается, вам придется искать их самостоятельно (вообще с броней довольно забавная ситуация – представьте, как прямо в полете экипаж вертолета меняет поврежденные листы брони).

Landing Zone – предметом не является. Просто посадочная площадка, охраняемая американскими солдатами. Легко узнаваема по наличию американского флага. Именно сюда вам придется свозить подобранных в ходе операции людей. Здесь в начале каждого уровня, как правило, лежат полезные предметы. Уничтожать посадочную пло-

щадку крайне не рекомендуется. Если вы ограничитесь уничтожением флагштока со звездно-полосатым флагом, дело закончится появлением надписи US Flag Destroyed (Уничтожен флаг США), а в конце миссии с вас снимут кучу очков. Но если вы уничтожите солдат и технику, охраняющих посадочную площадку, можете смело выходить из игры – на экране появится надпись Return to Frigate ! (Возвращайся на фрегат! Немедленно! ...!). Ну, а на фрегате вашему герою, несомненно, устроят теплую встречу.

MIA – американские солдаты, числящиеся пропавшими без вести (но компьютер почему-то знает, где эти пропавшие без вести находятся). Спасать их далеко не обязательно, но, во-первых, жалко ведь этих парней, умирающих от голода и жажды, окруженных раскаленными песками и злобными врагами. А во-вторых, даже если вам абсолютно не свойственна жалость и прочие эмоции, не забудьте, что за каждого человека дается сто единиц брони, да и к тому же любой из спасенных может оказаться тем самым потерянным пилотом. Если вы по ошибке или из чувства жалости уничтожите кого-нибудь из этих бедолаг, ничего страшного не произойдет – появится надпись о том, что уничтожили своего (Frendly Troopeh Destroyed), а по завершении задания с вас снимут солидное число очков.

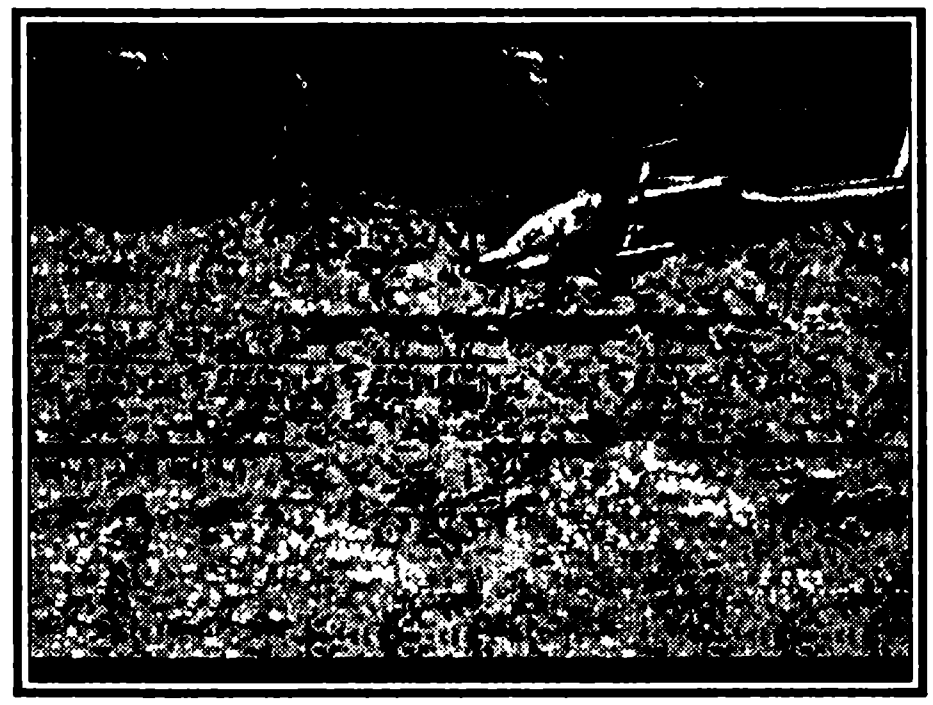
Поиск предметов и людей

Если предмет или человек спокойно лежит или (в случае с людьми) слоняется взад-вперед, на открытой местности ваша задача просто состоит в том, чтобы подлететь к тому, что вы хотите подобрать, и вертолет (а вернее, ваш напарник) сам выпустит или лебедку, которой подцепит предмет, или лестницу, за которую ухватится человек. Если человек является врагом, то за ним спустится ваш второй пилот и пленит его, насильно затащив на борт вертолета.

Если предмет или человек находятся внутри зданий, вам не остается ничего другого, кроме как разрушить эти здания прицельным огнем. Лучшая тактика – крошить все здания подряд, во многих из них находятся предметы, не отмеченные на карте. Уничтожению могут быть подвергнуты и скалы, и даже песчаные барханы. Например, на втором уровне вы можете найти на месте уничтоженной скалы бочки с топливом (каким образом они туда попали?!).

Правда, время от времени на экране будет появляться загадочная, необъяснимая надпись Civilian Building Destroyed (уничтожено гражданское здание). За уничтожение гражданских зданий в конце уровня тоже снимаются очки. С каких это пор американцы стали печься о гражданских зданиях (особенно о жилых домах Хиросимы, Дрездена, Гамбурга, Ханоя и т. д. – список можно продолжать долго)?

Конечно, сначала возникает легкое недоумение, когда видишь благополучно пережившие разрывы «Гидр» и «Хелфайров» ящики со снарядами, валяющиеся посреди оплавленных воронок или остатков фундаментов. Но к подобным несообразностям быстро привыкаешь, тем более, что повторное попадание



все-таки уничтожит полезные предметы, но вот способ освобождения военнопленных путем нанесения ракетных ударов не перестает удивлять до конца игры.

Очень часто на месте уничтоженных объектов появляются не только полезные предметы, но и вражеские солдаты со «стингерами», так что будьте предельно аккуратны – постарайтесь уничтожить врагов, не задев при этом полезные предметы.

Прохождение

Уровень 1. Air Superiority (Превосходство в воздухе)

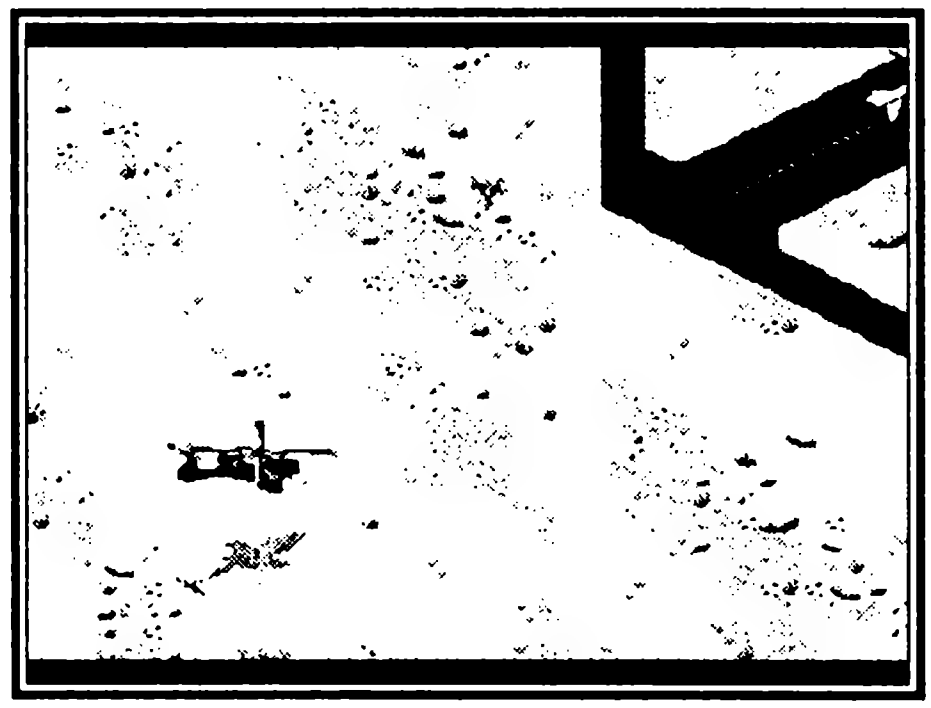
Как и в реальной операции, в Персидском заливе первоочередная задача – добиться превосходства в воздухе. Достичь этой цели довольно-таки просто – всего-то лишь надо уничтожить радары, аэродромы, командные центры и электростанцию. Задача, вполне достойная такого крутого пилота, как вы.

Вы взлетаете с палубы фрегата и устремляетесь к берегу. Вскоре на экране появляется надпись Weapon Armed (Оружие активировано) – вблизи фрегата оружие не действует, дабы у вас не было соблазна попытаться разнести его вдребезги. Вообще-то мы нашли способ обойти этот запрет, но, всадив в несчастный корабль весь боекомплект, убедились в его полной неуязвимости, а вот в приставочных версиях уничтожить фрегат все-таки можно. Но, может быть, вам повезет больше – для того, чтобы открыть огонь по фрегату, быстро подлетайте к границе, на которой выключается оружие, и выпускайте ракеты – они успеют долететь до фрегата. Из пулемета стрелять подобным образом сложновато, но при известной сноровке во фрегат можно всадить и весь боекомплект пулемета.

Теперь самое время перейти в режим карты и выяснить, что ждет вас на этих не слишком гостеприимных берегах. Но прежде чем говорить о ваших боевых миссиях, расскажем о врагах, охраняющих вражеские объекты.

M3VDA – легко бронированная зенитная самоходка. Вооружена скорострельной пушкой калибра 20 мм. В реальной жизни 20 мм пушки – страшное средство борьбы с вертолетами, но в этой игре серьезную опасность представляет лишь перекрестный огонь нескольких таких броневиков. Бронирование – 100 условных единиц. Сила выстрела – 25 условных единиц. Легко уничтожаются даже из пулемета. Вы можете с помощью этих броневиков уничтожать здания, не расходуя боеприпасы. Если экипаж броневика видит вас, но вы находитесь за зданием, наличие здания ничуть не смутит экипаж самоходки – целясь в вас, они будут лупить по стенам. Подождите, пока броневик расправится с постройкой, а потом не спеша уничтожьте его ракетами.

Rapier SAN – Стационарные пусковые установки зенитных ракет. Представляют куда более серьезную угрозу. Но и ваш вертолет также представляет серьезную угрозу для них – пусковая установка неподвижна и долго перезаряжается. Бронирование – 75 условных единиц.



Сила выстрела – 100 условных единиц.

AAA – обыкновенная зенитка. Очень опасна из-за своей скорострельности. Если у вас мало ракет, в сектор, простреливаемый такой вот зениткой, лучше не залетать. Бронирование – 100 условных единиц.

Сила выстрела – 20 условных единиц.

Кроме того, вам будут попадаться еще и пехотинцы, вооруженные крупнокалиберными пулеметами и «стингерами». Этих пехотинцев остается только пожалеть, хотя толпа этих ребят и может создать для вас серьезные проблемы.

Теперь самое время перейти к боевым миссиям.

Radar Sites – радары дальнего обнаружения. Стоят почти у самого берега, слабо защищены и представляют собой легкую добычу. Уничтожить их в первую очередь необходимо еще и потому, что ваш вертолет прекрасно виден на этих радарах (хотя низко летящий вертолет очень сложно засечь такими вот дальними радарами). После того, как вами уничтожены два радара, приступайте к выполнению следующего этапа задания.

Power Station – электростанция. Вырабатывает ток для аэропортов и командных пунктов. Охраняется целой толпой солдат со «стингерами». Чтобы избежать перекрестного заградительного огня, лучше всего залететь с незащищенной стороны. Электростанцию (при условии, что вам не мешают ее защитники) можно уничтожить и пулеметным огнем, но в этом случае стрелять придется долго, т. к. пулемет не вполне предназначен для уничтожения толстых бетонных стен (обратите внимание на сохранившие горизонтальное положение высоковольтные провода, оставшиеся после уничтожения электростанции).

Airfields – аэродромы. Неплохо охраняются зенитками и ракетными установками. Но уничтожить зенитчиков не так уж и сложно – главное, маневрируйте, стараясь не угодить под перекрестный огонь. Ну, а затем вам придется истратить изрядное количество боеприпасов, уничтожая на аэродромах все, что поддается уничтожению – ангары, самолеты, диспетчерские вышки. На месте некоторых уничтоженных построек будут оставаться «стингерщики» – так что будьте внимательны. Подлежащих уничтожению аэродромов два, но расположены они недалеко друг от друга.

Command Centre – командные центры, координирующие действия ПВО. Хорошо охраняются, да и к тому же их строили явно с учетом предполагаемых бомбардировок американской авиации. Уничтожением этих зданий ваша задача не исчерпывается – вам необходимо еще и пленить хотя бы одного из вражеских офицеров. Пленник расскажет вам о местонахождении секретного агента, располагающего информацией о состоянии ядерного потенциала диктатора. Так что не спешите убивать всех, кто выскакивает из руин командных центров. Но командных центров два, один вы можете уничтожить вместе с персоналом, но при ликвидации второго будьте более аккуратны. Пока вы не располагаете информацией о потерянном агенте, вы не сможете отыскать его расположение, но как только пленник пойман и раскололся – необходимая точка сразу же появляется на карте.

Secret Intelligence Agent – секретный агент. Агент прячется в бункере, замаскированном под обыкновенный дом. Найти этот бункер вы можете и случайным образом, круша все постройки подряд. Но пока вы не выполнили четвертый пункт задания, никакого агента вы не увидите, просто будете заранее знать, где он находится. Конеч-

но, такую ценную вещь как секретный агент никто вам добровольно не отдаст. Будьте готовы к серьезному сопротивлению. Главное – под горячую руку не пристрелите самого агента, который вылезет из бункера, когда на поверхности станет поспокойнее.

Если агент пал от вашей руки – задание провалено, самое время возвращаться на фрегат, получать нагоняй от начальства. Ну, а если агент благополучно оказался на борту целым и невредимым, вам тоже придется возвращаться на фрегат, но уже победителем.

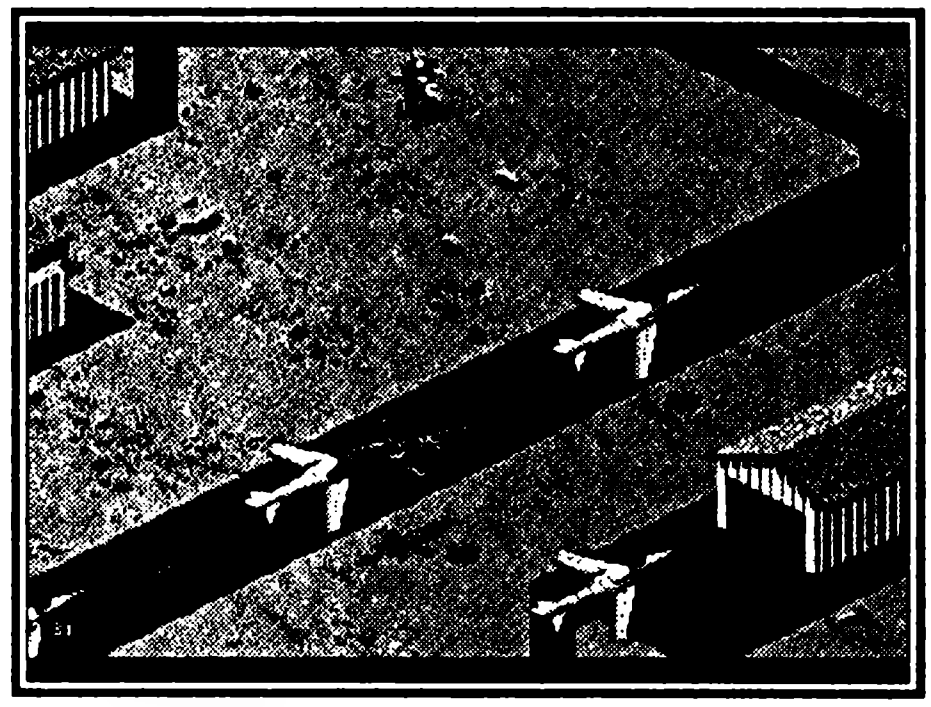
Уровень 2. SCUD Buster (Охота за СКАД'ами)

Убедившись, что вы вполне соответствуете своей репутации непревзойденного пилота, начальство поручает вам более серьезные задания. Секретный агент сообщил вашему командованию о местонахождении пусковых шахт баллистических ракет, фабрик по производству химического оружия. Теперь ваша задача – стереть все это с лица земли. Кроме того, вам предстоит побеспокоиться о мобильных пусковых комплексах ракет малой дальности СКАД, выпускавшихся в Советском Союзе в далекие 60-е годы. После того, как они были сняты с вооружения и заменены более совершенными ракетами, их стали продавать в страны третьего мира. Именно с такими ракетами, представлявшими собой позавчерашний день отечественной ракетной техники, успешно боролись американские противоракетные комплексы «Пэтриот» во время «Бури в пустыне». Но создатели игры не рассчитывают на хваленые «Пэтриоты», они делают ставку на вас.

Если вы думаете, что ваша задача на этом уровне заключается лишь в уничтожении ракетно-ядерно-химического потенциала Килбалы, вы глубоко заблуждаетесь. Ваша задача – спасти местных диссидентов, предателей национальных интересов своей страны, по каким-то причинам не убитых, а заточенных Килбалой в тюрьмы. Ну, а в самом конце уровня вам предстоит еще и уничтожить великолепно охраняемый концлагерь, куда заточены американские военнопленные (уничтожив бараки, вы их освободите, и вам останется только их подобрать).

Но вначале, как всегда, о новых разновидностях вражеской техники, которые добавятся к уже известным.

ZSU – эта аббревиатура расшифровывается как «Зенитная Самоходная Установка». Очевидно, перед вами советская зенитная самоходка «Шилка», принятая на вооружение в 60-е годы и до сих пор остающаяся весьма эффективным средством борьбы со всем, что имеет наглость летать в пределах досягаемости огня этой машины – будь то истребитель, пассажирский лайнер или боевой вертолет. По своим характеристикам она ничуть не уступает современным западным зенитным комплексам. «Шилку» превосходят только более поздние советские зенитные самоходки «Тор», вообще не имеющие аналогов в мире.



Эффективные радары, ракеты класса «Земля-воздух», счетверенные стволы 20 мм пушек, способные выпускать в воздух несколько килограммов стали и взрывчатки в секун-

ду, делают «Шилку» непревзойденным убийцей вертолетов – массированный огонь по низко летящему вертолету оставит от него лишь оплавленные винты.

Создатели игры слегка недооценивают технику советского производства, но при всей недооценке соперник перед вами страшный, не жалейте на него «Хэлфайры». Ну, а если эти ракеты у вас кончились, самым благоразумным будет смыться подальше и поискать боеприпасы. Если вы начнете планомерно охотиться за ЗСУ и уничтожите их все, не радуйтесь раньше времени – приедут новые. Остальные виды вражеской техники вы уже видели и научились с ними бороться...

Что же вам предстоит уничтожать на этом уровне?

Radar Sites. Снова радары. Если вы не уничтожите их, вам не будет покоя от вражеских броневиков и «Шилок». Охраняются радары почти так же, как и на первом уровне (при условии, что на помощь зенитчикам не подъехали ЗСУ, а они подъедут обязательно, если вы будете долго возиться).

Jail Break. Дословно этот пункт задания переводится как «расколоть тюрьму». Действительно, вам придется колоть тюрьмы как орехи, чтобы выпустить на волю политических узников. Тюрьмы неплохо охраняются, в том числе и «стингерщиками», расположившимися на крыше. В горячке боя вполне можно уничтожить парочку узников (в конце концов, таких ресурсов, как «борцы за права человека», полным- полно в каждой стране), за это вам, как всегда, снимут очки, но поголовное уничтожение полит-заключенных не рекомендуется. Во-первых, не так поймет мировое сообщество, а во-вторых, уровень придется проходить заново.

Power Station. Еще одна электростанция, на этот раз обеспечивающая электроэнергией завод по выпуску химического оружия. Проходя первый уровень, вы уже выработали тактику борьбы с электростанциями, так что примените ее на практике еще раз.

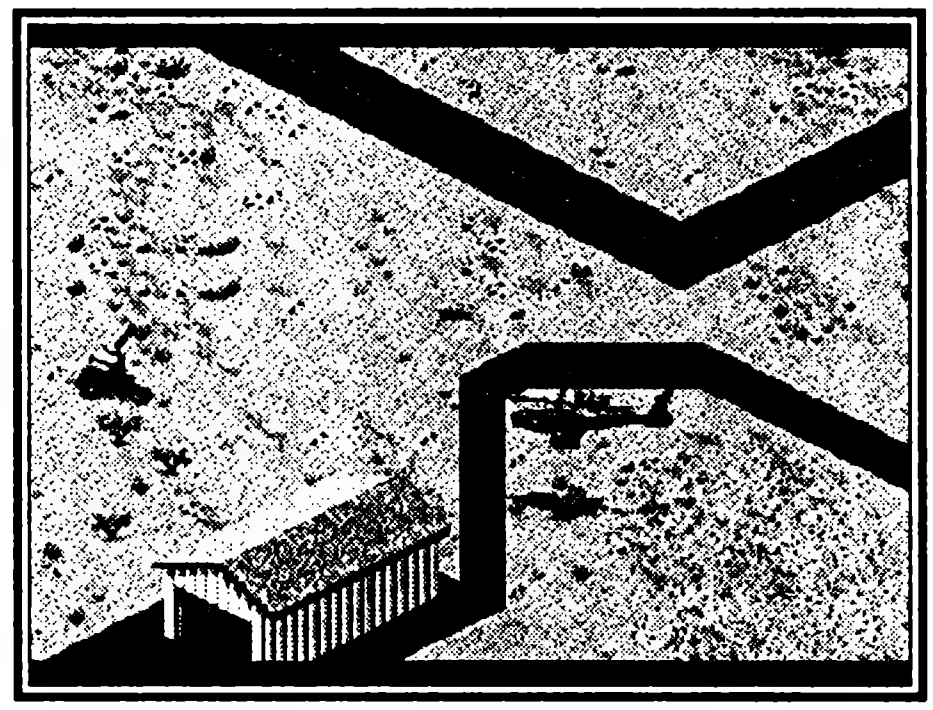
Chemical Weapon Plant. Фабрика по выпуску химического оружия и прилегающие к ней склады готовой продукции. Неплохо охраняются. На подмогу защитникам в любой момент могут подоспеть «Шилки», так что спешите и не задумывайтесь о том, как скажется на экологической обстановке прилегающих районов уничтожение этих складов и фабрики. И не забудьте пленить вражеских ученых (они находятся в маленьких уютных лабораториях, которые легко узнать по расположенным рядом вражеским флагам). Каждый из пленников расскажет вам о местонахождении одного из СКАД'ов.

SCUD – вам предстоит вплотную заняться уничтожением мобильных ракетных комплексов СКАД. Как мы вам уже говорили, об их местонахождении вам могут рассказать плененные вражеские научные работники. Для того, чтобы успешно вернуться на фрегат, вам предстоит уничтожить как минимум пять СКАД'ов.

Вообще-то ракетных комплексов чуть больше, чем пять. Но уничтожать остальные совсем не обязательно – пусть себе запускают ракеты малой дальности. Вам-то какое дело.

Уровень 3

Как легко догадаться, такого понятия, как дипломатическая неприкосновенность, для Килбалы не существует. Инспекторы ООН, приехавшие оценить достоверность информации о наличии у ближневосточного диктатора ядерного оружия, сотрудники американского посольства – все они стали жертвами террора. Вам предстоит к тому же пленить чиновников вражеского Министерства Иностранных Дел. Как только вы раз-



беретесь со всеми этими дипломатическими проблемами, у вас будет точная информация о ядерном потенциале диктатора. И вы сможете избавить мир от угрозы Третьей Мировой войны.

Но прежде чем приступить к описанию вашего боевого задания, несколько слов о новых средствах борьбы с американскими вертолетами, появившимися у противника.

M48 – мобильная пусковая установка для зенитных ракет. Очень серьезный противник – по эффективности может сравниться с RAPIER SAN, но только, в отличие от этой стационарной установки, может довольно быстро передвигаться. Бороться с M48 нужно в точности так же, как и с ЗСУ – при встрече с ними маневрировать, уклоняясь от ракет, и как можно скорее стараться достать эту самоходку «Хелфайром». Бронирование – 200 единиц. Сила выстрела – 100.

UN Inspectors. Вам предстоит спасти излишне любопытных инспекторов ООН, которые имели неосторожность прилететь в гости к Килбале и поинтересоваться, как у него обстоят дела с производством ядерного оружия. Лучшего способа нажить на свою го́лову врагов и не придумать. Вам предстоит выручить этих любителей совать свой нос в чужие дела.

Автобус с инспекторами окружен плотным кольцом «стингерщиков» и зенитных самоходок. Ваша задача – ликвидировать это оцепление, не уничтожив при этом автобус и инспекторов. Отличить своих от чужих, как всегда, несложно – ООН'овцы не стреляют, а прыгают и размахивают руками. Как только враги уничтожены, берите спасенных инспекторов на борт и высаживайте их на ближайшей посадочной площадке.

Bioweapon. Следующая задача – разобраться с заводом по выпуску биологического оружия и с научными работниками, которые заняты его изысканием и производством. Бронирование завода не так уж и велико – 200 единиц, но зато он неплохо охраняется кольцом из ЗСУ и M48. Как только завод уничтожен, постарайтесь пленить спасающихся научных работников. Они поведают вам о местонахождении пусковых шахт баллистических ракет ICBM. Как только расположение этих объектов перестало быть для вас тайной, смело летите их уничтожать.

Missile Silos. Отдавая себе полный отчет в том, что пусковые шахты уже обречены (ведь к ним приближается ваш вертолет), вражеское командование дает приказ о запуске баллистических ракет. Если ракеты ICBM взлетят, несколькими крупными городами на карте земного шара станет меньше. Вообще-то подготовка к запуску баллистической ракеты – дело долгое и кропотливое (этот процесс не сводится к простому нажатию на красную кнопку), но все равно спешите – можете и не успеть. И тогда придется возвращаться на фрегат. Бронирование пусковых шахт не столь уж велико – всего 200 единиц. Но зато они хорошо охраняются целыми стадами зенитных самоходок.

Lost at Sea. Вам предстоит спасти двух пилотов с подбитого американского истребителя. Они плавают по Персидском заливу в небольшой надувной лодочке, а вокруг них, словно акулы, кружат вражеские катера. Эти катера являются серьезным против-

ником – они способны открыть перекрестный огонь зенитными ракетами. Но вот бронирование этих катеров оставляет желать лучшего. Уничтожить их не составит большого труда, если действовать стремительно. Главное, как всегда, в горячке боя не уничтожить лодку с пилотами. Пилоты расскажут вам, что их сбили над яхтой высокопоставленного лица из ближайшего окружения Килбалы, и дадут вам точное местонахождение этой яхты.

Power Station. Вам предстоит уничтожить электростанцию, которая обеспечивает потребности в электроэнергии вражеского посольства (под вражеским посольством, судя по всему, подразумевается обыкновенное Министерство Иностранных дел). Электростанция имеет мощное бронирование – 400 условных единиц. Вы уже в совершенстве овладели искусством уничтожения электростанций, и никакие советы вам больше не понадобятся.

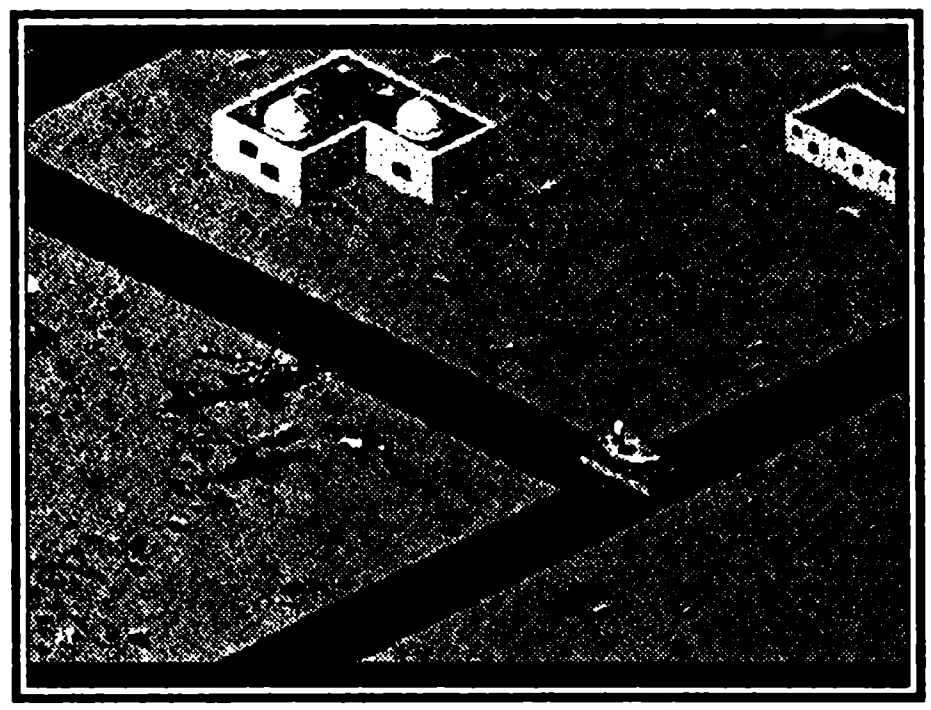
Madman Yacht. Теперь вам придется лететь к яхте высокопоставленного чиновника из администрации Килбалы (Вообще-то Madmen переводится как «безумец»). Может быть, он и безумец, но инстинкта самосохранения еще не утратил – в качестве живого щита для своей яхты он использует 12 мирных граждан, которых вам предстоит спасти. Яхта окружена катерами, к тому же она имеет хорошее (для яхты) бронирование – 100 единиц. Ваша задача – умудриться уничтожить яхту, не уничтожив при этом живой щит.

Enemy Ambassador. Теперь ваш путь лежит к вражескому министерству иностранных дел, чтобы захватить там чиновника (почему-то его называют «вражеский посол»), который расскажет вам, где удерживают задержанных сотрудников американского посольства. Для этого вам придется разрушить здание министерства (бронирование – 200 единиц) и поймать выскочившего из руин чиновника (поймать, а не уничтожить). Здание охраняется зенитными самоходками (слишком многочисленными, на наш взгляд).

Embassy Rescue. Спасение сотрудников посольства – задача не из легких. Автобус с сотрудниками посольства окружен плотным кольцом вражеских зенитных самоходок. Как только оцепление уничтожено, автобус начнет двигаться. Теперь ваша задача – сопровождать его. Водитель автобуса сам знает, куда ему ехать. Ну, а вы должны расчищать дорогу – если вы или уничтожите эту машину сами, или это сделают враги, – можете смело начинать проходить уровень заново. Как только сотрудники посольства окажутся в безопасном месте – уровень пройден.

Уровень 4. Nuclear Storm (Ядерный шторм)

Вы уже уничтожили мобильные пусковые установки ракет малой дальности и пусковые шахты баллистических ракет. Но не следует забывать и о еще одном носителе ядерного оружия – стратегических бомбардировщиках, а также о том, что Килбале есть что загрузить в бомболюки этих самолетов. До сих пор не уничтожены главные ядерные объекты – лаборатории ученых-ядерщиков, заводы, на которых собирают атомные бомбы. К тому же Килбале уже слегка поднадоело постоянное присутствие фрегата, с которого время от времени взлетает ваш вертолет, и брифинг, организованный с целью посвятить вас в детали операции, внезапно прерывается сообщением командира о том, что на фрегат наконец кто-то напал. Ваша первая задача – разобраться с вражескими вертолетами, кружащимися вокруг фрегата. Как и при всех столкновениях с сильными противниками, старайтесь с первой попытки попасть в них «Хелфайром». Мы, кстати, решили проверить, какую опасность представляют эти вертолеты



для фрегата. Оказалось, что никакой. Если вы стремительно удалитесь от атакованного корабля, выполните все миссии и вернетесь назад, вы обнаружите целый и невредимый фрегат и все те же вертолеты, которые терпеливо ждут вашего возвращения. Но тем не менее с вертолетами все-таки лучше разобраться сходу – будет обидно, если вас собьют в двух шагах от фрегата, когда вы возвращаетесь с успешно выполненного задания. Ну, а теперь о самом задании. Выйдя в режим карты, вы с удивлением обнаружите, что в вашем распоряжении информация только о самой первой миссии, а вот все остальные неизвестны. Да, теперь миссии выдают строго поочередно – выполнили очередное задание, и только тогда узнаете, что делать дальше. Можно, конечно, просто летать над пустыней, круша все подряд. Но это все-таки далеко не лучший выход.

Oil fields. Среди огромных резервуаров с нефтью находится посадочная площадка, на которую вы должны высадить американских коммандос. Ну, а сами коммандос засели в бункере, затерянном в прибрежных дюнах. Наружу показываться они не спешат, что ничуть не удивительно, если учесть обилие разъезжающих среди нефтяных баков ЗСУ. Вы должны уничтожить все зенитные самоходки, тогда вы без особых проблем сможете, облетев побережье, найти бункер, из которого вылезли отважные коммандос. Вам не остается ничего другого, кроме как взять их на борт и отвезти на посадочную площадку (без коммандос на борту сесть на нее вы не сможете). И ни в коем случае не уничтожайте нефтяные резервуары – парочка уничтоженных резервуаров, и вам предложат вернуться на фрегат.

Oil Spils. Килбала ничуть не интересуется экологической обстановкой в Персидском заливе. Судьба обитателей моря ему абсолютно безразлична, и поэтому он ничуть не стесняется сливать в прибрежные воды тысячи тонн нефти. Вы должны предотвратить экологическое бедствие. Летите вдоль берега и расстреливайте нефтепроводы, которые извергают из себя потоки нефти. К такому важному мероприятию, как загрязнение прибрежных вод, Килбала отнесся очень серьезно – нефтепроводы охраняются и катерами, и зенитными самоходками. Так что у вас, возможно, возникнут проблемы – главное, как всегда, не медлить. Подлетели, выпустили парочку «Хелфайров», вышли из зоны обстрела. Затем новый заход, и так до тех пор, пока уничтожать уже будет нечего.

Bomb Shelters. Вам снова придется позаботиться о мирных жителях, заблокированных войсками Килбалы в бомбоубежищах. Вы должны спасти как минимум 15 мирных жителей. Каждое бомбоубежище охраняется окопанными ЗСУ. Окопанное ЗСУ уничтожить сложнее, нежели не окопанное – вам предстоит уничтожить сначала песчаный брустер (бронирование 200), а затем уж и саму самоходку. Как только ЗСУ уничтожены, можете приступать к спасению мирных жителей. Если вы надеетесь освободить их, обстреливая бомбоубежище, оставьте эти надежды – бомбоубежище затем и строили, чтобы оно могло выдержать бомбежку. Обстреливать надо не само убежище, а вход в

него. Как только вход будет разрушен, наружу вылезут мирные жители. Берите их на борт и летите к ближайшей посадочной площадке, благо она расположена неподалеку от бомбоубежищ.

Bomb parts. Теперь вам придется заниматься уничтожением атомных бомб (по каким-то непонятным причинам их ликвидация и последующее изменение радиационной обстановки не считается создателями игры экологической катастрофой, в отличие от выброса нефти в залив). Сложность этой миссии заключается в том, что враг использует для транспортировки атомных бомб гражданские грузовички-мусоровозы. Внимательно приглядитесь к картинке, которую вы сможете увидеть в разделе Mission, – вам покажут, как выглядят и машины, обреченные на уничтожение, и те, что надо оставить в покое (на подлежащем уничтожению грузовичке находится надпись Target – мишень).

Вообще-то различить их просто: у мирного грузовичка в кузове мусор, у не совсем мирного – атомные бомбы. Но для того, чтобы это выяснить, нужно подлететь к нему сзади (кузов закрыт), и к тому же внимательно приглядеться. Будьте предельно бдительны – парочка уничтоженных мирных машин приведет к провалу задания.

Nuclear Weapon. Теперь вам предстоит заняться уничтожением завода по изготовлению атомных бомб. Задача не из простых – столь стратегически важный объект окружен плотным кольцом самых разнообразных средств ПВО. Как только завод будет ликвидирован, не забудьте пленить вражеского ученого. Он поделится с вами информацией о том, каким образом Килбала планирует доставить атомные бомбы адресатам. Оказывается, с помощью стратегического бомбардировщика. Но вот где он находится, ученый не знает (вы-то уже наверняка догадались – сложно не наткнуться на широкую взлетно-посадочную полосу; правда, самого бомбардировщика там еще нет). Точную информацию надо искать в другом месте, а именно – в Президентском Дворце.

Power Station. Еще одна несчастная электростанция обречена превратиться в руины. На этот раз очередь той, что обслуживает Президентский Дворец. На протяжении всей игры вы столь часто их уничтожали, что разнести вдребезги еще одну не составит для вас никакого труда.

President Palace. Теперь вам предстоит вплотную заняться уничтожением Президентского Дворца. Перед вами логово коварного диктатора. Ну, а какой же уважающий себя диктатор не позаботится об охране своего логова? С уничтожением сил противовоздушной обороны вам придется повозиться. Но тактикой борьбы с большими скоплениями зенитной техники вы уже овладели. Как только защитники дворца окажутся уничтожены, можно будет, никуда не торопясь, ликвидировать сам дворец и пленить диктатора. Тот, в свою очередь, расскажет вам о местонахождении стратегического бомбардировщика, которому он уже отдал приказ готовиться к вылету – напакостил напоследок.

Bomber. Вам теперь не остается ничего иного, кроме как лететь к взлетно- посадочной полосе, на которой наконец-то появился почти готовый к вылету тяжелый стратегический бомбардировщик. Вместе с бомбардировщиком возникли и многочисленные зенитные самоходки. Вы должны спешить – самолет вот-вот начнет разбег. Уничтожить зенитки – это еще часть проблемы; не так просто уничтожить и сам самолет. Бронирование этого летающего монстра – 3000 единиц (это не опечатка – три тысячи)! Сколько же он, интересно, весит, и как он вообще способен летать? Но и это

еще не все – как только самолет будет уничтожен, вы должны взять в плен его пилота. Лишь после этого можете смело вернуться на фрегат и немного передохнуть перед следующим уровнем.

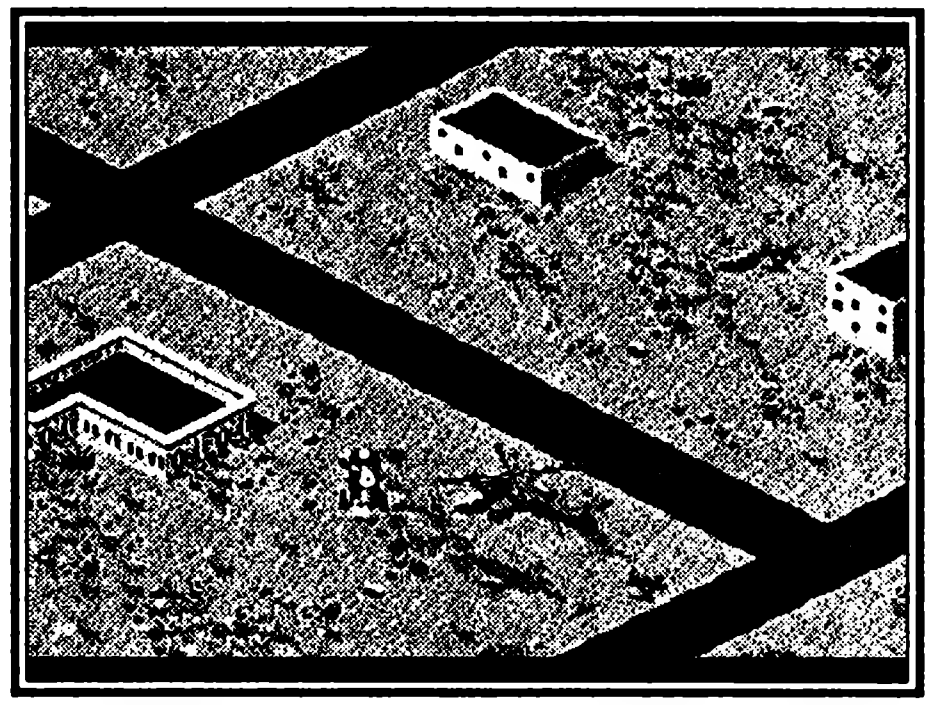
Уровень 5. Supergun (Сверхпушка)

Плененного вами диктатора сменил генерал-ренегат. Он полон решимости, невзирая ни на что (и даже на ваш боевой вертолет), претворить в жизнь безумные планы Килбалы. Его последняя надежда – электромагнитные суперпушки, которые в обстановке сверхсекретности монтируют в прибрежных песках. Если вы еще не забыли школьный курс физики, вы легко можете представить принцип действия такой пушки – электромагнитное поле разгоняет снаряд до умопомрачительной скорости и вышвыривает его прямо в стратосферу. Летя по наклонной траектории, снаряд может преодолеть весьма приличное расстояние. Подобные пушки – не выдумка создателей игры. В газетах и журналах тех лет (например, в «Технике – Молодежи», часто попадались статьи об этом чудо-оружии.

Как и на предыдущем уровне, миссии даются вам поочередно. В начале уровня вам известна *только первая миссия. А вот все остальные вам пока неизвестны.* Среди врагов, которые будут мешать вам спокойно выполнять задание, появится еще одна мобильная пусковая установка для зенитных ракет – Crotale. Очень серьезный противник: бронирование – 250 единиц, сила выстрела – 150. Бороться с ними не так-то просто, до тех пор, пока вы не убедитесь, что бронирование у них распределяется неравномерно – очень плохо бронирована кормовая часть. Так что атакуйте их сзади, в противном случае вы так и не пройдете это уровень.

Spy. Вы должны найти раскрытого врагами шпиона-кочевника. Как и ранее освобождаемые вами шпионы, он находится в бункере среди прибрежных дюн. Бункер, естественно, хорошо охраняется. Вот вы уничтожили многочисленные зенитные самоходки, подняли шпиона на борт, и вас ждет небольшое разочарование – оказывается, этот парень ничего не знает, а все знает его брат, а он сейчас тоже находится в плену и конвоируется танковой колонной, которая едет на юго-запад. Делать нечего, придется лететь на юго-запад. Пленного шпиона и сопровождающую его колонну зенитных самоходок вы сможете найти около линии высоковольтных передач. Сложность миссии заключается теперь не столько в уничтожении самоходок, сколько в необходимости не зашибить в горячке боя шпиона. Шпион расскажет вам о местонахождении аэродрома, на котором стоят стратегические бомбардировщики.

Airfield. Как и на самом первом уровне, вам придется заняться уничтожением аэродромов. Только на этот раз они на порядок лучше охраняются, и стоят на них не истребители, а тяжелые стратегические бомбардировщики. Не забудьте взять в плен вражеских офицеров, они расскажут вам о том, как к месту сборки доставляются детали суперпушек.



DESERT STRIKE

Gun Part. Вам придется охотиться за деталями для суперпушек и методично уничтожать их. Сложность заключается в том, что для перевозки этих деталей враг использует гражданские грузовики, за рулем которых сидят гражданские же водители. Как легко догадаться – грузовики вместе с грузом следует уничтожить, а вот водителей взять на борт. Если хоть один из водителей погибнет, вам придется не солоно хлебавши возвращаться на фрегат. Водители освобождены, но точно сказать, куда они везли свой груз, не могут – очевидно, дорогу им указывали конвоиры, которые, по всей видимости, погибли при взрыве грузовиков. Так где же находятся эти суперпушки?

Bribe Official. Узнать точное расположение суперпушек просто – нужно всего- то навсего подкупить коррумпированного чиновника. Как же это сделать? Да очень просто – разнести вдребезги одно из правительственных зданий, поймать выскочившего из него чиновника и уже на борту вертолета подкупить (специально для таких случаев пилоты американских вертолетов берут с собой целые чемоданы с баксами). Точное местоположение нужного здания вам не указывают – ограничиваются лишь крайне расплывчатым указанием относительно того, что он находится на окраине города. Так что искать это строение придется методом тыка – круша все подряд. Но вот наконец чиновник поднят на борт и успешно подкуплен. Теперь самое время приступить к выполнению следующей миссии.

Supergun Site – суперпушки терпеливо ждут, когда вы обрушите на них испепеляющий шквал огня. Эти монстроидальные орудия окружены кольцом гор, вне и внутри которого находятся целые зенитные батареи и чуть ли не дивизии зенитных самоходок. Жаркая будет схватка, что и говорить. Но не забудьте – эти пушки готовы обрушить тонны взрывчатки и стали на мирные города.

Power Station – очередная обреченная электростанция. Она обслуживает дворец генерала-ренегата.

General Palace – теперь, когда генерал остался без света, самое время уничтожить его дворец. Про силы противовоздушной обороны, брошенные на охрану дворца, можно и не говорить – и так ясно, что вас ждет очень ожесточенное сопротивление. Уничтожить сам дворец не составит никакого труда, но вот с расположенным под ним бункером вам придется повозиться. Очевидно, бункер строили с таким расчетом, чтобы он выдержал прямое попадание атомной бомбы. Но и это еще далеко не все – из разгромленного бункера выедет бронеавтомобиль, за которым вам придется гнаться, расстреливая его на ходу. И только из бронеавтомобиля выскочит наконец генерал. Будьте осторожны – не пристрелите его под горячую руку. Оказавшись на борту вертолета, генерал рассмеется вам в лицо: «Вы думали, что взяли в плен славного генерала? Как бы не так, я всего лишь двойник». Но местонахождение настоящего генерала он все-таки выдаст.

General – настоящий генерал находится в бункере посреди пустыни. Бункер неплохо охраняется, да и сама эта постройка сделана на редкость прочно. Но вы так близки к цели, и вас явно уже ничего не остановит. Наконец-то пленный генерал займет свое место сначала на борту вашего вертолета, а затем и на скамье подсудимых международного трибунала. Можете возвращаться на фрегат – мир спасен от ужасов Третьей Мировой.

Но как знать – не придется ли вам в скором времени снова сесть за штурвал.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

EARTHWORM JIM

ЗЕМЛЯНОЙ ЧЕРВЯК ДЖИМ

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Платформенные игры, как правило, отличаются друг от друга героями и задними планами, на фоне которых разворачивается действие. А в остальном они похожи как близнецы-братья — герои этих игр неутомимо карабкаются по каменным, железным и прочим платформам, преодолевают многочисленные препятствия (выдвигающиеся из земли шипы, фонтаны, лавы и т. п.), совершают головокружительные прыжки и прочие акробатические трюки, уничтожают бесчисленные толпы врагов. Подобное однообразие быстро приедается даже самым ярым поклонникам подобных игр. Можно ли создать яркую и оригинальную платформенную игру, на которую просто невозможно не обратить внимания? Чем же еще можно удивить привыкших ко всему поклонников жанра? ...Мультипликационной графикой.

Предыстория

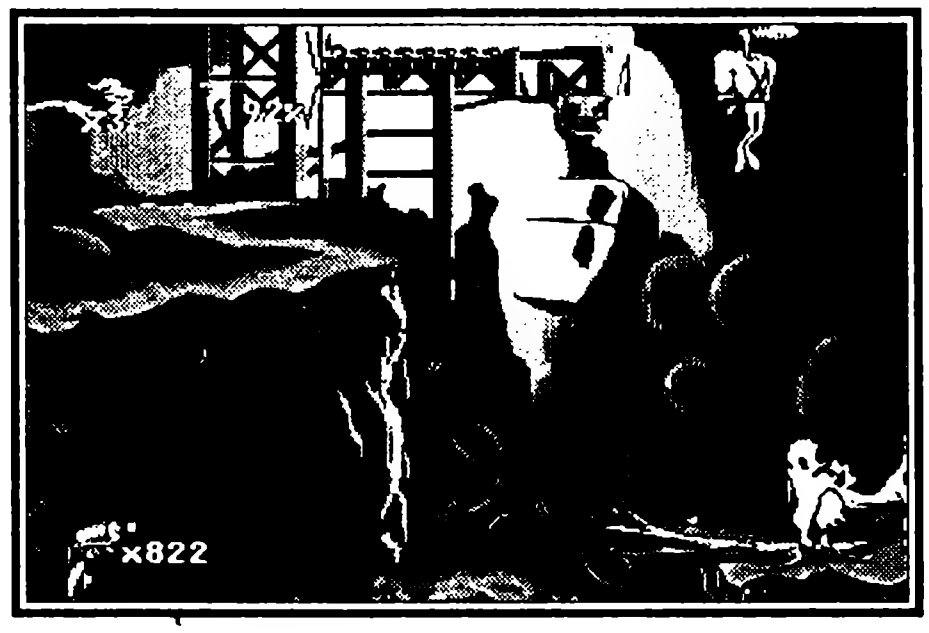
Этот день ничем не отличался от других. Ворона охотилась за червяком по имени Джим. Но червяку удалось скрыться, и ворона осталась ни с чем. А в это время в просторах космоса разворачивались драматические события. Известный галактический охотник Пси-Ворон преследовал маленький космический корабль ренегата, укравшего ультра-высокотехнологичный-неуничтожимый-суперкосмический-кибер-скафандр у известной всей Галактике особы, имеющей несколько длинноватое имя Королева Трясущаяся-Жирная-Гноящаяся-Потная-Бесформенная-Склизкая Бочка. Королева не отличается особенной красотой, скорее даже наоборот — уродливей существа не сыщется во всей Вселенной. И она надеется, что суперскафандр сделает ее такой же красивой, как и Принцесса-Как-Там-Ее-Зовут. Принцесса — сестра-близнец злобной Королевы, которую та безжалостно заключила в темницу.

Пси-Ворон нагнал корабль ренегата и взял его на абордаж. И вот они встретились лицом к лицу. Пси-Ворон вынул свой пистолет. Ренегат вытащил пистолет куда больших размеров. Это вывело Пси-Ворона из себя, и он достал из кармана свою монстроидальную пушку. Ренегат взмолился о пощаде. Но Пси-Ворон не ведал жалости — выстрел разнес несчастный корабль ренегата буквально в щепки. Но суперскафандр уцелел в пламени взрыва и упал на поверхность странной планеты. Нашей с вами планеты, которая, как известно, называется Земля. Червяк Джим тем временем выглянул из своего укрытия и, заметив, что ворона далеко, вылез погреться на солнышке. И в этот момент рядом с ним прямо с околоземной орбиты упал ультра-высокотехнологичный-неуничтожимый-супер-космический-киберскафандр.

Джим огляделся по сторонам и, не заметив ничего подозрительного, решил обследовать незнакомый предмет. Когда он из чистого любопытства залез в скафандр, с ним про-

изошла молниеносная трансформация — обыкновенный червяк превратился в супергероя.

Джим заметил прикрепленный к скафандру странный красный предмет. Он еще не знал, что это плазменный пистолет, пока он просто рассматривал его и играл с кнопками. А подлетевшая тем временем ворона с любопытством разглядывала свой завтрак. Джим навел на нее пистолет и нажал на кнопку. Ворона превратилась в живой факел.



Ну, а что же тем временем делал Пси-Ворон? Конечно же, он спустился на планету, чтобы отыскать столь ценную вещь. Заметив приближающегося Пси-Ворона, Джим спрятался за деревом. А тот тем временем вышел на связь с Королевой и сообщил ей, что искомый скафандр находится где-то рядом. И Джим принял решение добраться до Королевы раньше, чем до него доберется Пси-Ворон.

Полезные предметы

Plasma Power — заряд плазмы. Попросту говоря, патроны для плазменного пистолета. Выглядит это предмет в точности так же, как и сам плазменный пистолет.

Mega Plasma — сверхмощный заряд плазмы. Способен с первого попадания уничтожить подавляющее большинство разновидностей врагов. Единственный недостаток этого вида боеприпасов — их малочисленность. Выглядит как еще более крупный и еще более красный плазменный пистолет.

Homing Shels (небольшая ракета) — самонаводящиеся ракеты. Очень полезная вещь — в каком бы углу экрана ни находился враг — смерть найдет его повсюду.

Suit power (вращающийся атом) — энергия скафандра или, попросту говоря — здоровье нашего героя. Каждый такой атом прибавляет пять единиц здоровья.

SuperSuit Power (огромный багрово-красный вращающийся атом) — суперэнергия скафандра, сверхценный предмет! Он увеличивает запас здоровья до исходных 100 единиц, каким бы мизерным этот запас ни был до нахождения данного предмета.

Asteroid Shild (переливающийся синий шар) — астероидный щит. Этот предмет встречается лишь на уровне Andy Asteroid. Он позволит вам сделать встречи с астероидами безопасными для здоровья.

Atomic Acselerator (багровый сверкающий шар) — атомный акселератор. Также встречается лишь в астероидном тоннеле (Andy Asteroid). Еще более полезный предмет — позволяет на некоторое время стать абсолютно неуязвимым для столкновений с астероидами и, самое главное, резко увеличить скорость движения.

Fuel pods (синий шар) — еще один предмет, встречающийся исключительно на уровне Andy Asteroid. Предмет не просто ценный, а сверхценный — наберите пятьдесят таких предметов, и у вас будет еще один кредит — возможность продолжить игру с того места, на котором вы застряли, имея полный начальный запас жизней.

Extra Life (голова Джима) — еще одна дополнительная жизнь. Надо ли говорить, что такой предмет никогда не помешает. Единственный недосток этого предмета заключается в том, что карабкаться за ним приходится в очень труднодоступные места.

Меню

Press Start — начать новую игру.
Option— настроечное меню игры. Здесь вы сможете настроить параметры игры:
— Practics — легкий уровень.
— Normal — нормальный, средний.
— Dificulty — тяжелый,это уровень сложности для настоящих профессионалов.

Управление

Jump — прыжок (по умолчанию C). Крайне важное действие для героя платформенных игр. Если вы хотите не только прыгнуть, но при этом еще и зацепиться, скажем, за край скалы, не забывайте удерживать также и клавиши → и ↑ (или ← и ↑, в зависимости от того, в каком направлении находится то, за что вы надумали зацепиться).

Fire — огонь из плазменного пистолета (по умолчанию A) . Пореже нажимайте на данную клавишу, когда в вашем распоряжении находится более мощное оружие, нежели этот пистолет. Да, не забывайте и о том, что запас обыкновенных боеприпасов тоже строго лимитирóван.

Whip — удар головой (по умолчанию B). Вообще-то в реальной жизни не специалист вряд ли с ходу разберется, где у обыкновенного червяка голова, а где, простите, заднее место. Так что Джим представляет собой одну сплошную голову, и эту голову он может использовать как кнут, цепляться ею за крюки, уничтожать врагов. В дальнейшем, во избежание употребления таких странноватых фраз, как «Зацепитесь головой за крюк», мы будем именовать эту способность героя как «удар кнутом» (хотя это все-таки никакой не кнут, а именно голова).

— Вверх, Вниз, Влево, Вправо (по умолчанию стоят стрелки) — клавиши, управляющие движением нашего героя.

Игровой экран

На экране вы видите не только происходящие в игре события, но и всю полезную информацию о нашем герое. Ее объем невелик — в пределах разумного минимума. В верхней части экрана находится информация о состоянии здоровья Джима и количестве имеющихся у него жизней.

Вращающийся атом и цифра рядом с ним — атомная энергия скафандра или, иначе говоря, здоровье Джима.

В начале игры запас здоровья равен 100 единицам. Конечно же, по мере того, как вы нарываетесь на многочисленных врагов и не менее многочисленные ловушки, этот показатель будет стремительно убывать, пока не исчезнет совсем.

Голова Джима и цифра рядом с ней — количество его жизней. Как мы уже говорили, число жизней, с которым вы начинаете игру, различается в зависимости от уровня сложности.

Красный плазменный пистолет Джима и цифра рядом с ним — количество боеприпасов к вышеназванному пистолету. В начале каждого уровня вам дается 1000 патронов. Конечно, их может быть и больше. Но сколько бы их ни было, расходуются они очень быстро — скорострельность плазменного пистолета невероятно высока. Но если число боеприпасов стало равно нулю — не отчаивайтесь, в скором времени боезапас автоматически возрастет до 100 патронов. Этого, конечно, мало, но все же лучше, чем ничего.

Если вы нашли какой-либо более мощный вид оружия, то изображение плазменного пистолета сменяется на изображение находки и количества боеприпасов к ней. На некоторых уровнях на игровом экране отображается совсем иная информация, но об этом мы подробно расскажем ниже.

Прохождение

New Jink City

Приключения червяка Джима начинаются в некоем городе Нью Джинк. Впрочем, городом это местечко назвать довольно-таки сложно — перед вами простирается нагромождение скал вперемешку с отвалами автомобильных шин и прочего мусора. Огромная помойка, одним словом.

Хоть это и самый первый уровень, увеселительной прогулки по этой помойке не получится. Вас будут атаковать вороны (несмотря на то, что их легче расстреливать из пистолета, не забудьте, что головой-кнутом они убиваются с первого раза), а также существа, которых условно можно назвать псами. Это название весьма условное, поскольку они состоят из одних только острых клыков, но живут тем не менее в собачьих будках и лают вполне по-собачьи. Как правило, будки этих псин находятся под канатами, по которым вам предстоит карабкаться — начинайте расстреливать их раньше, чем они в вас вцепятся. Если вам предстоит карабкаться на скалу, а поверху бегает такая тварь — расстреливайте ее снизу. После своей гибели они оставляют пункты здоровья, которые могут прийтись как нельзя более кстати.

В самом начале уровня не забудьте сбить ударом кнута или выстрелом из пистолета холодильник, который упадет на ветку, а та, в свою очередь, вышвырнет на околоземную орбиту мирно пасущуюся корову.

На этом уровне вам впервые придется столкнуться с необходимостью цепляться кнутом в прыжке за висящие в воздухе крюки. Можете, конечно, не заниматься подобными акробатическими трюками, но тогда вам не удастся проникнуть во многочисленные тайники, и к тому же впоследствии, когда этот навык станет жизненно необходимым, вам придется начинать обучение с нуля. Внимательно осматривайте каждый уголок экрана. Если вы увидели, как где-то что-то блестит — значит, это крюк, за который можно ухватиться кнутом в прыжке. Прикиньте, куда с него можно прыгать, и смело прыгайте. Если с первой попытки у вас ничего не вышло, не машите рукой на это занятие —

усилия будут вознаграждены оружием, патронами, здоровьем, и даже дополнительными жизнями. Перемещаться по блокам, крепящимся к горизонтально натянутым веревкам, можно при помощи выстрелов из пистолета. Для этого стреляйте в сторону, противоположную движению — пистолет станет своеобразным реактивным двигателем.

Периодически встречающиеся унитазы — это на самом деле никакие не унитазы, а телепорты, они переместят вас на дополнительый уровень, про который мы расскажем чуть ниже.

Ну, а теперь самый важный вопрос — как бороться с боссами!?

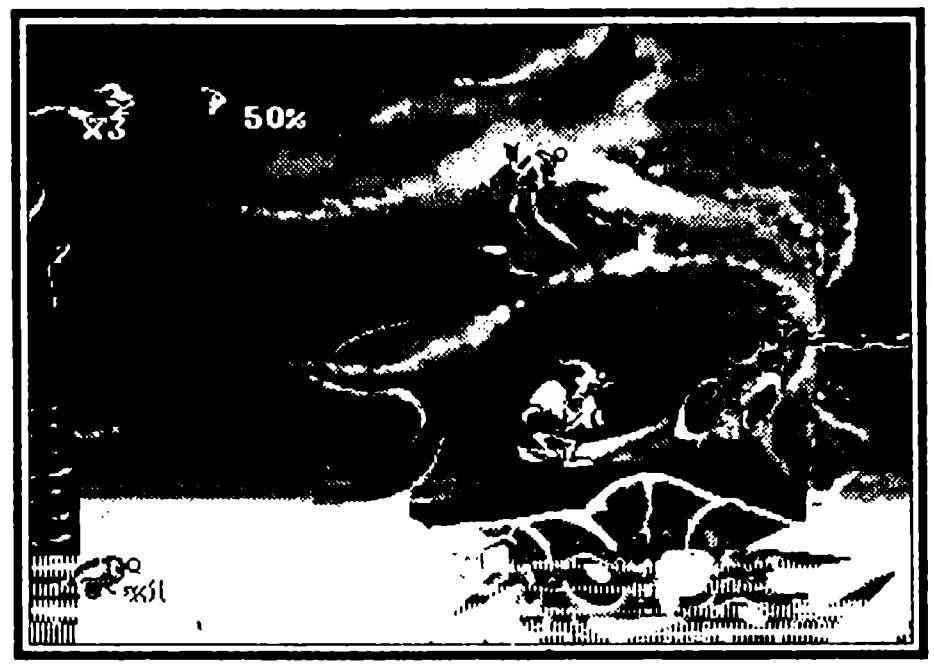
Самый первый босс — это тварь, состоящая из лысых автомобильных покрышек и, судя по всему, из пустой бочки из-под бензина. Главное — изучите, как ведет себя эта тварь. Она то ездит взад-вперед по экрану, то начинает стрелять в вас наковальнями. Когда враг просто перемещается — стреляйте в него, а при его приближении просто перепрыгивайте, но будьте при этом предельно бдительны, главное — прыгнуть вовремя. Экспериментальным путем найдите безопасную точку прыжка. Наковальни можно отбивать либо стрельбой из пистолета, либо ударами кнута.

Второй и последний на этом уровне босс — огромный тостый мужик, который ездит в кресле, подвешенном к канату, и периодически начинает блевать тухлой рыбой. Кроме того, сверху падает всякий мусор, который нужно отбивать выстрелами или кнутом — Джиму совсем не нравится, когда на него сверху летят различные тяжелые предметы. А вот с потоком тухлой рыбы справиться никак нельзя. Лучший способ избежать подобной неприятности — стоять точно под мужиком, в мертвой зоне обстрела. Помимо мусора сверху иногда будут сыпаться и тяжелые ящики — с их помощью вы сможете бороться с коварным противником. Ударами кнута вы должны сталкивать ящик на кнопку в правом углу экрана, которая зашвырнет его прямо в, как бы это помягче выразиться, задницу врага. Несколько ящиков — и с боссом будет покончено. Если вы успеете сами несколько раз подпрыгнуть на этой кнопке, вам, возможно, удастся попасть в тайничок, в котором припрятано здоровье, патроны и оружие.

Andy Asteroid (Бонусный уровень)

Бонусный уровень будет ждать вас после каждого обыкновенного уровня. Вам предстоит лететь по энергетическому тоннелю наперегонки с Пси-Вороной. Ваша задача достаточно проста — собирать два вида прозрачных шаров (подробнее см. раздел «Предметы»), уворачиваться от астероидов и не дать обогнать себя Пси -Вороне. Вместо привычных символов в верхнем углу экрана (жизни, здоровье, боеприпасы) вы увидите совсем иные обозначения — количество собранных шаров и шкалу, на которой отмечается расстояние, пройденное вами и Пси-Вороной.

При помощи клавиши «Огонь» вы можете дать газу — разогнаться до весьма приличной скорости, при помощи клавиши «Удар Кнутом» вы сможете, наоборот, притормозить в местах, где разгоняться совсем ни к чему.



Огненно-красные шары помогут вам обрести временное бессмертие и возможность некоторое время мчаться вперед, не обращая внимания на зловредные астероиды. Хотя вы и не видите индикатора здоровья, не думайте, что столкновения с астероидами пройдут для вас безнаказанно — чем чаще вы напарываетесь на них, тем скорее вы расстанетесь с очередной жизнью.

Если вы пришли к финишу первым — добро пожаловать на очередной уровень. Если же Пси-Ворона оказалась проворней — вас ждет жаркая разборка с этим зловредным представителем семейства пернатых.

Вы оказываетесь на поверхности пустынной планеты, над которой одиноко парит Пси Ворона. Ладно бы просто парила — так нет, она еще и швыряется в вас тросточками, от которых не так-то просто увернуться, хотя можно и не уворачиваться, а отбивать их выстрелами из пистолета или ударами кнута.

Постарайтесь попасть в Пси-Ворону из пистолета и, когда она впадет в беспомощное состояние, как следует огрейте ее кнутом. Проделайте это с ней несколько раз, и можете смело отправляться на следующий уровень.

What a heck?

Далее путь червяка Джима лежит в весьма негостеприимный огненный мир — он насквозь пронизан багровыми отсветами от потоков раскаленной лавы. Вам предстоит скатываться вниз и, наоборот, карабкаться по наклонным извилистым каменным дорожкам, чем-то отдаленно напоминающим аттракцион «Американские горки». Это не говоря уже о том, что вам придется не только карабкаться, но прыгать, цепляясь за крюки, и просто перепрыгивать с платформы на платформу. Среди многочисленных опасностей, поджидающих вас на этом уровне, вам встретятся весьма своеобразные существа, напоминающие летучие черные простыни с огромными клыкастыми ртами — бороться с ними нужно в точности так же, как и с воронами. А вот деловитые мужики, напоминающие не то клерков, не то бухгалтеров, сжимающие в руках портфели с бумагами — противники уже посерьезней. Ни кнутом, ни пистолетом их, к сожалению, не прикончить. Хотя из плазменного оружия они убиваются с первого выстрела, поэтому перед встречей с подобными существами старайтесь не расходовать заряды этого супероружия. «Клерки», как правило, охраняют подъемные механизмы — те, что поднимают решетки, преграждающие вам путь. Бумаги, которыми набиты их

портфели, — страшное оружие. Стоит «клерку» открыть портфель, и бумаги разлетаются по воздуху, нанося вам тяжелые ранения. Если у вас нет возможности убить зловредного бюрократа, взбирайтесь на возвышение с зубчатым колесом и ждите, пока враг не отойдет подальше. Потом спрыгивайте вниз и бейте по колесу кнутом в прыжке — двух-трех ударов более чем достаточно для того, чтобы решетка поднялась. После одной из таких решеток вас ждет сложный акробатический трюк — вы должны перепрыгнуть (используя в прыжке кнут) с одного крюка на другой, расположенный чуть дальше, чем обычно. Главное, правильно рассчитать дистанцию прыжка.

Когда вы впервые столкнетесь с огромными зелеными кристаллами, не удивляйтесь — это не деталь пейзажа, а средство передвижения или, если быть более точным, телепорт. На них следует прыгать сверху и удерживать любую клавишу, управляющую движением — з или и, в противном случае вы свалитесь с кристалла. Ну, а если все получится — телепортируетесь на кристалл, расположенный в совершенно ином месте уровня. Первая попытка телепортироваться, скорее всего, окажется неудачной, но не отчаивайтесь — рано или поздно получится.

При помощи такого кристалла вы попадете на встречу с первым боссом на этом уровне. Вам будет противостоять ... огнедышащий снеговик. Сложность борьбы с ним заключается в том, что эта тварь постоянно исчезает и появляется в самых неожиданных местах. И возникнув из ниоткуда, выдыхает раскаленные сгустки плазмы. Ну, а вы находитесь не на ровной поверхности, а на трех, расположенных примерно на одинаковом уровне, каменных платформах. Угадать, на какой именно из трех платформ материализуется враг, невозможно.

Тактика борьбы со снеговиком проста — как только он возник, бейте его кнутом, тогда он не успеет выпустить сгустки плазмы перед тем, как в очередной раз исчезнуть. Несколько точных попаданий — и снеговик прекратит свое существование. А вы телепортируетсь в новый участок уровня, на это раз недалеко от конца.

В самом конце уровня вас ждет встреча с главным боссом этого негостеприимного места. Этим негодяем оказался кот по кличке Злой. Вы уже знакомы с ним — именно он взрывал бомбу, обрушившую на вас дождь каменных обломков. К тому же его силуэт постоянно маячит на заднем плане. Так что встреча не станет для вас полной неожиданностью.

Схватка делится на два этапа. На первом из них вы почти беззащитны — враги хитростью выманили Джима из суперскафандра, и теперь он снова самый обыкновенный червяк. Скафандр стоит на недоступной пока скале и призывно машет рукавом.

Но путь к нему преграждает зловредный кот, он всеми силами будет пытаться уничтожить вас, стреляя из огромной пушки. После каждого выстрела по земле будут пробегать волны пламени. Ваша задача — просто уцелеть. Для того, чтобы решить эту задачу с минимальнымми потерями — встаньте точно под тем участком скалы, на котором стоит кот. И не зевайте — подпрыгивайте, когда на вас надвигается волна пламени. После приблизительно десятка выстрелов кот прекратит стрелять, а скала опустится. И вы беспрепятственно сможете добежать до скафандра (надеюсь, вы не забудете в него запрыгнуть).

А вот пред вами финальный этап поединка. На экране появляется надпись: «Прикончи его». Крайне циничная надпись. Не совсем понятно, кому она адресована, вам или коту Злому. Кот будет атаковать вас, молниеносно набрасываясь из темноты. За секунду до атаки в темноте выспыхнут его глаза, ну а затем последует молниеносный, совершенно неуловимый взглядом прыжок, и если вы не успели позаботиться о защите, вы теряете 10 % здоровья. Ваша задача — успеть отбить атаку ударом кнута или выстрелом. Стоять неподвижно — далеко не самая лучшая тактика. Бегайте взад-вперед, вглядываясь в темноту, ежесекундно готовясь к нападению.

Кнутом вы сможете достать врага только если он находится очень близко, пистолет же даст вам возможность поражать противника на любом расстоянии в пределах экрана, поэтому лучше используйте пистолет.

После каждого удачного выстрела или щелчка кнутом вы сможете полюбоваться зрелищем машущей крылышками кошачьей души. Но не забывайте, что у вашего противника, как у истинной кошки, девять жизней, так что вам придется поразить вашего противника целых девять раз. Если вы сбились со счета, обратите внимание на то, что на каждой отлетающей душе указан ее порядковый номер.

Big Brutti

На этом уровне вам придется долго бродить вдоль нагромождения деревянных помостов с зияющими тут и там многочисленными проломами, над которыми вьются целые стаи металлических стрекоз. Эти последние, конечно, существа крайне неприятные — они так и норовят ужалить Джима, но уничтожить их огнем из пистолета или ударами кнута не составляет особого труда. Отнюдь не они представляют собой главную опасность на уровне — вас ждет неприятная встреча с огромными фиолетовыми жабами (жабами их воообще-то можно назвать только условно, это очень своеобразные существа, только слегка напоминающие жаб). Убить их абсолютно невозможно, можете даже и не пытаться, зато они сами легко и непринужденно могут сожрать Джима (как несложно догадаться, при этом вы теряете одну жизнь). Но их совсем и не нужно уничтожать, ваша задача — заставить этих глупых тварей проламывать преграды на вашем пути или прыгать сверху на другой конец доски, на которой вы стоите (тогда вас подбросит высоко вверх).

Для того, чтобы заставить «жабу» делать полезную работу, нужно сначала подойти к ней почти вплотную, чтобы она вас заметила, после чего сломя голову мчаться в безопасное место. Если такого поблизости не наблюдается — дальнейший путь преграждает барьер, обратите внимание на деревянные поручни, за них можно ухватиться. Для этого необходимо подпрыгнуть и нажать клавишу й — тогда Джим пригнется, а зловредная жаба промчится над ним.

Dawn the Tubes

Приключения Джима продолжаются глубоко под водой, в огромной подводной лаборатории, среди длинных пластиковых труб, связывающих между собой различные части подводного комплекса. Путешествие по трубам — не такое уж безопасное занятие, как это кажется на первый взгляд — подводный комплекс хорошо охраняется. Кроме того, вам придется освоить навыки вождения батискафа.

В тоннелях вам предстоит столкнуться с существами, отдаленно напоминающими водные мины, но уничтожить их не составляет никакого труда — прицельный выстрел или щелчок кнута, и все кончено. Куда большую угрозу представляют собой огромные черные накачанные коты — убить их попросту невозможно, зато их можно элементарно надуть.

Наверное, вы обратили внимание на небольшие сферические вздутия в трубах — там находятся небольшие поручни, за которые вы можете ухватиться и переждать мо-

мент, когда под вами проходит зловредный кот. Вы уже выработали соответствующие навыки на предыдущем уровне, пока искали спасения от фиолетовых жаб — для того, чтобы уцелеть, вам предстоит подпрыгнуть, ухватиться за поручень и удерживать клавишу й, тогда кот просто пройдет под вами, не причинив никакого вреда. Коты ходят взад-вперед на четко заданное расстояние, и между зоной действия двух котов находится безопасное пространство, в котором вы сможете спокойно отсидеться. Не расслабляйтесь ни на секунду — ибо самое неприятное, что может случиться с вами на этом уровне — это попасть в лапы такого вот кота.

Его удар снимает сразу 20 % здоровья и к тому же отшвыривает вас далеко назад. Если в точке вашего приземления находится еще один кот, он поступит с вами столь же невежливым образом. Особенно обидно бывает пройти почти что до конца трубы и перед самым финишем отпустить на долю секунды клавишу й, неизбежно свалившись прямо на очередного кота — тогда коты будут передавать вас по цепочке к самому началу трубы. Котов, которые будут встречаться вам на открытом пространстве, нужно перепрыгивать (главное, как всегда, правильно рассчитать траекторию прыжка).

Кое-где на этом уровне вам придется прыгать по крюкам, чтобы достать полезные предметы, но уж этими-то навыками вы явно владеете в совершенстве.

Когда вы, преодолев первые тоннели, впервые натолкнетесь на рычаги-переключатели, не забудьте ударить по ним кнутом. Рычаги открывают клетки с морскими свинками. «А для чего мне нужны морские свинки?» — зададите вы вполне закономерный вопрос. Полезность этих животных вы сможете оценить, впервые столкнувшись с безобидными на вид существами, напоминающими фиолетовых мышек. Но, несмотря на свой крайне мирный вид, эти существа очень свирепы и, к тому же, неистребимы — откройте по ним огонь на поражение или попытайтесь отлупить их кнутом, и они будут жалобно пищать, но умирать и не подумают. Эти твари не дадут вам пройти сквозь очередные трубы — тактика, применимая к котам, в отношении этих существ абсолютно бесполезна. В отличие от котов, они никуда не движутся, и обойти их не удастся. Попасться в лапы этих существ — штука весьма неприятная. Они хватают Джима за ноги (вернее, за нижнюю часть скафандра) и начинают выколачивать им пыль из пола своей трубы. Единственный способ расправиться с этим видом врагов — использовать морскую свинку. Для этого нужно сначала ее оседлать (просто нажать на клавишу и прыгнуть, находясь в непосредственной близости), и морская свинка со своим седоком целеустремленно помчится вперед. Для эффективной расправы с врагами нажимайте во время этой бешеной скачки клавишу «Огонь» — тогда морская свинка будет пожирать этих существ, преграждающих вам путь.

А вот вы впервые добрались до батискафа. Если это действительно произошло в первый раз, перед вами встанет вопрос: «Что делать? Как рулить этой штукой?». Все предельно просто — клавишами, управляющими движением, вы выбираете направление дюз-водометов (попросту говоря — решаете, в какую сторону вам двигаться), при помощи клавиши «Огонь» вы разгоняетесь, при помощи клавиши «Прыжок», наобо-

рот, подтормаживаете. Плавание в батискафе — вещь крайне опасная. Во-первых, запас воздуха внутри батискафа не слишком велик (тридцать секунд на уровне Easy — таймер, отсчитывающий время, в течение которого вы сможете спокойно дышать, появляется в верхнем углу экрана). Во-вторых, батискаф обладает большой инерцией и, даже если вы сбросили скрость, продолжает двигаться вперед, ударяясь о скалы. А подобные удары — для стеклянного купола батискафа вещь далеко не безболезненная. Такой купол — не более чем хрупкая скорлупка, плохо переносящая удары о камень. С каждым толчком он будет покрываться сетью трещин. Когда за этими трещинами не будет видно героя игры, знайте — конец уже близок, стекло вот-вот расколется вдребезги, и Джим захлебнется. Если вы будете двигаться с черепашьей скоростью, избегая ударов, вам явно не хватит воздуха. Если же, наоборот, вы сломя голову ломанетесь вперед — ударов не избежать. Единственный выход из этого положения — научиться мгновенно маневрировать, изменять направление движения. А сделать это будет не так-то просто. Металлические трубки, напоминающие вентили насосов, и являются ни чем иным, как воздушными насосами — они позволят вам пополнить запас воздуха. Для этого нужно подплыть к такому насосу вплотную и ткнуться в него днищем батискафа, тогда таймер в верхнем углу экрана покажет исходное значение времени, в течение которого вы сможете спокойно дышать, ни о чем не заботясь.

Узнать конечную точку очередного путешествия на батискафе очень легко — она распознается по фонарям и металлическому колодцу.

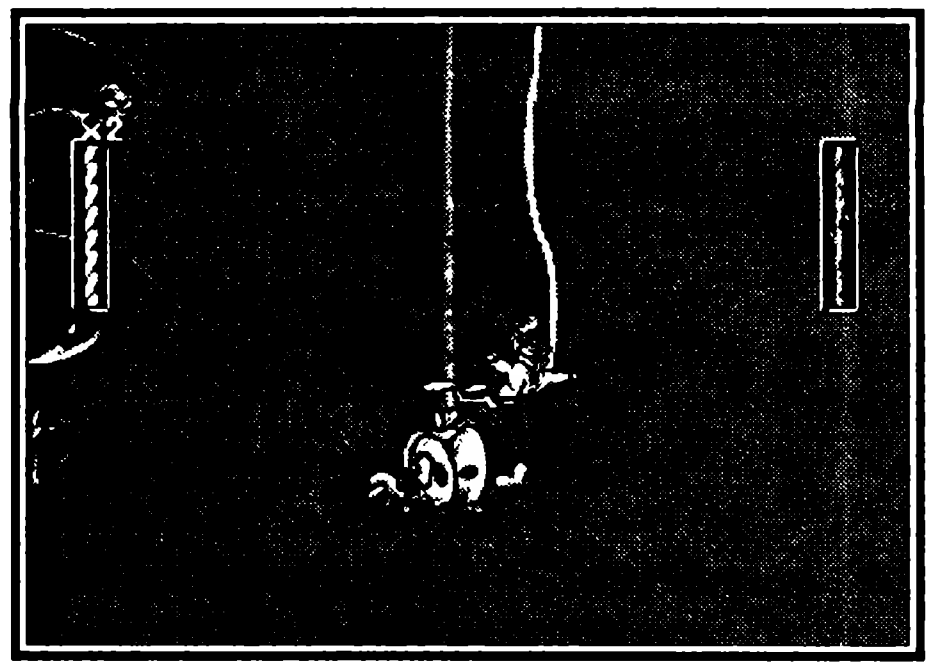
Down the Tubes 2

На первый взгляд, этот уровень мало чем отличается от предыдущего. Но первое впечатление, как известно, бывает обманчиво — стоит вам добраться до батискафа, как вы поймете, в чем между ними различие. Если на первом подводном уровне путешествия внутри батискафа были не слишком продолжительными, то на втором вам предстоит большую часть пути проделать внутри этого средсва предвижения. Для того, чтобы это увлекательное путешествие не закончилось трагически — не зубудьте подзарядиться воздухом у ближайшего насоса. Запас времени, в течение которого вы сможете дышать, возрастет с тридцати до девяноста девяти секунд. Если вам кажется, что такого количества времени более чем достаточно, вы глубоко ошибаетесь — на самом деле его просто в обрез. Поэтому старайтесь разогнаться на прямых участках подводных тоннелей, чтобы потом не спеша маневрировать на извилистых спусках, ведущих в глубину. На одном из ответвлений этого пути вы встретите небольшую пещеру с множеством полезных предметов, но заглядывайте туда только в том случае, если вы научились профессионально управлять батискафом. Если же вы еще не владеете этим искусством, лучше не отклоняться от намеченного маршрута.

Level 5

Нелегкая судьба заносит Джима в лабораторию безумного ученого — одного из при-

спешников Пси-Ворона. Гостеприимным местом эту лабораторию назвать сложно — какие только причудливые существа не ползают и не летают в просторах этого помещения! Вас ждут встречи и с летающими желудками, которые, если выстрелить в них, рассыпаются гроздьями кровожадных ползучих желудочно-кишечных паразитов, и с летающими глазами и существами, которые, увы, не поддаются описанию.



Будьте предельно осторожны, прыгая по электродам — подождите, пока между ними не проскочит смертоносный электрический разряд. Кишечники расстреливайте с предельно
дальней дистанции, в противном случае под ноги Джиму посыплется излишне многочисленная ползучая пакость. Старайтесь выстрелами отогнать безумного ученого от рычагов, включающих устройство, генерирующее стаи летучих глаз — летучие глаза легко убиваются, но создают проблемы своей многочисленностью. Попав в железную клетку, готовьтесь отражать атаки агрессивных тварей, которые будут сыпаться на вас по металлическим желобам. В течение довольно-таки продолжительного времени вам не придется снимать пальца с клавиши «Огонь», главное, вовремя успевать переключать направления огня, используя все варианты комбинаций клавиш, управляющих движением.

Путешествуя по лентам-транспортерам, обратите самое пристальное внимание на вентиляторы — намотавшись на лопасти вентилятора, Джим покидает скафандр и снова становится самым обыкновенным червяком. Вам придется приложить немало усилий для того, чтобы добраться до своего чудо-скафандра.

В конце уровня вас ждет встреча с боссом — тем самым безумным ученым. Он забирается внутрь уродливого механизма и бросается в пропасть. Вы кидаетесь следом за ним. Во время этого стремительного падения враг будет изо всех сил стараться закидать вас бомбами. От бомб следует уворачиваться, а врага нужно атаковать только в тот момент, когда он не швыряется бомбами.

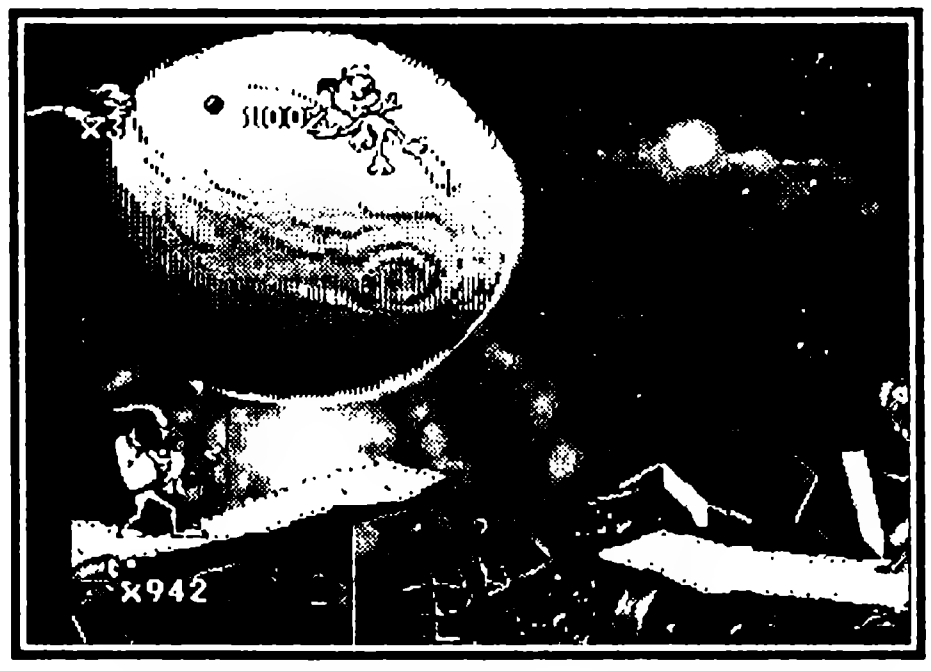
Телепорт в конце уровня — черно-красный шестигранник, выходом с уровня не является. Он вернет вас на исходную позицию.

Snot a problem

Какие только причудливые существа не встречаются Джиму в ходе его странствий! Вот и очередная приятная встреча — рады представить вам майора Мукоса. Мукос выглядит как омерзительный глазастый сгусток зеленоватой слизи, который спокойно перемещается по не менее зеленой не то нитке, не то веревке через узкий каньон. Вам тоже предстоит обвязаться веревкой и смело ринуться в этот каньон. Но запомните — помимо Мукоса здесь обитает еще одно существо, которое мы условно назовем Крокодилом. Оно, как и Мукос, окрашено в ядовито-зеленый цвет и живет на дне водоема того же цвета. Стоит вам оказаться в пределах досягаемости его пасти, как он вынырнет из воды и незамедлительно вас съест.

Для того, чтобы понять, как бороться с врагом на этом уровне, обратите внимание на индикаторы в левой и правой части экрана — они показывают вам степень прочно-

сти веревок, на которых висят противники: слева веревка Джима, справа — Мукоса. Как только веревка Мукоса перетрется, соперник упадет в зеленоватую жижу, если оборвется ваша веревка — с вами случится такая же неприятность. К тому же вы поставлены в заведомо неравное положение — на Мукоса крокодил реагирует, как на приятеля, и отнюдь не пытается съесть его или перекусить веревку. А вот Джима он почему-то не любит. Для того, чтобы добиться цели и перетереть веревку противника, вам придется по ходу падения прижимать Мукоса к стенке ущелья — веревка трется
о стены и становится все менее прочной, пока не оборвется совсем. Когда Мукос начинает вертеться и превращается в подобие слизистого веретена, будьте предельно бдительны — ни в коем случае к нему не приближайтесь, ибо в таком состоянии он легко способен перепилить вашу веревку. Замедлить падение в пропасть вы сможете при помощи клавиши «Прыжок», пнуть соперника ногой — при помощи клавиши «Огонь», ну а маневрировать при падении вам помогут клавиши, управляющие движением.



Вам придется выдержать целых три раунда жаркой схватки с этим уродцем. Пройти это испытание с честью будет не так-то просто.

For Pete Sake

Вам предстоит провести симпатичного щенка по имени Пит по поверхности крайне негостеприимной планеты, к месту, в котором это маленькое беззащитное существо будет чувствовать себя в безопасности. В этом надежном месте он будет подвешен на крюк, и вы сможете сполна отыграться за перенесенные неудобства.

Вам предстоит в очередной раз убедиться в том, что внешность бывает крайне обманчивой — стоит щенку по вашему недосмотру упасть в пропасть, или попасть в еще более неприятную переделку, как он мгновенно преображается — перед вами уже не маленький симпатичный щеночек, шагающий такой смешной походкой, а огромная клыкастая псина, какой-то продукт бесконтрольного скрещивания бульдогов, ротвейлеров и питбультерьеров. Такая трансформация вашего подопечного не сулит Джиму ничего хорошего — бедняга будет избит и искусан. Как легко догадаться, подобное событие имеет неприятные последствия — вы потеряете изрядную часть здоровья.

Во избежание этих неприятностей освойте искусство спасения щенка — если это глупое создание шагает прямиком в пропасть, то заставить его совершить прыжок можно, ударив кнутом (на такое бесцеремонное обращение Пит не обижается, понимая, что все делается для его же блага). Над некоторыми пропастями вы должны попытаться опустить мосты. Кроме того, Питом так и норовят полакомиться хищные растения, которые вам придется расстреливать.

Вашу жизнь существенно осложнят метеоритные дожди, но метеориты также легко расстрелять, вот только патронов придется истратить весьма изрядное количество. И не забудьте, что от спасения щенка вас будут отвлекать еще и излишне многочисленные враги. К тому же в зияющие проломы в поверхности планеты, в которые так и

норовит свалиться Пит, может упасть и Джим. Когда вы наткнетесь на два плаката, перед вами встанет выбор — либо отпустить Пита, вздохнув с облегчением, и отправиться на следующий уровень, либо продолжить маршрут. Если вы решили следовать дальше, будьте готовы к тому, что путь станет еще более тернистым, но зато он просто устлан полезными предметамитами. Этот уровень ни на секунду не даст вам расслабиться.

Intesstinal Distress

Вам предстоит спуск по системе вертикальных тоннелей (колодцами их назвать сложно — слишком уж они извилисты). Чтобы не заблудиться в этом слегка мрачноватом мире, внимательно изучите схему. На ней отмечены все места, где вы можете разжиться полезными предметами. Все тоннели приводят к платформам, каждая из которых переместит вас на следующий (последний) уровень.

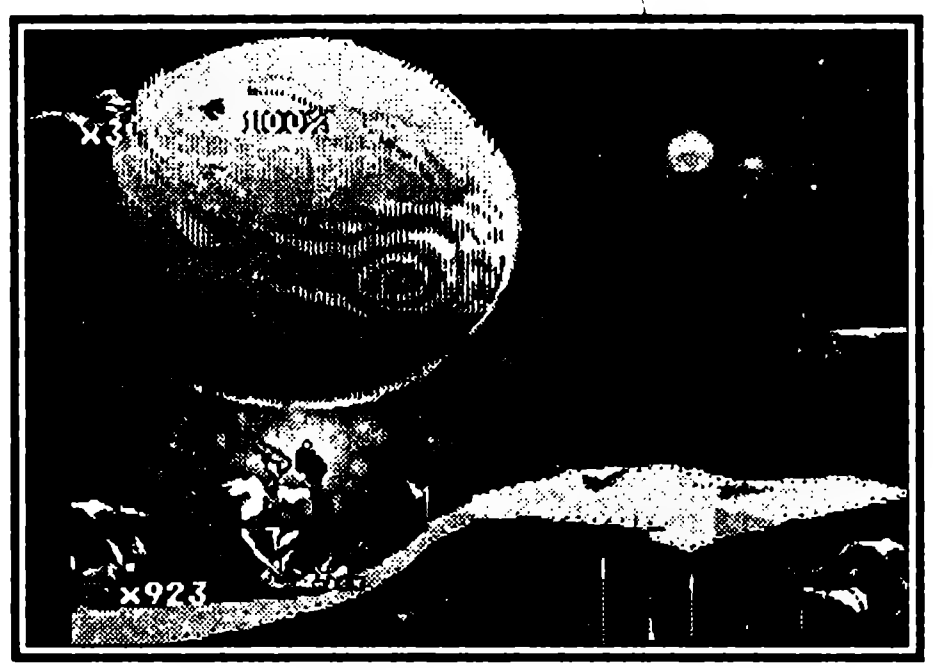
Buttwile

А вот, наконец, и логово Королевы (той самой, которая Жирная-Слизистая-Гноящаяся-Трясущаяся и все такое прочее). Угрюмое местечко, ничего не скажешь — на заднем плане зловещий мрак. На этом фоне тянутся утыканные шипами тоннели, с потолков которых свисают осиные ульи, а на полу периодически встречаются кровожадные крабы, не говоря уж о уродливых лягушках. С первого взгляда становится ясно — да, это конец пути, логово главного злодея, вернее, злодейки.

Отдаленно этот уровень напоминает предыдущий, только он простирается не в высоту, а в длину. Путь вам предстоит отнюдь не прямой — вскоре тоннели начинают разветвляться. Если вам хочется просто остаться в живых и увидеть, чем же заканчивается игра, — сворачивайте налево. Если же вам необходимо пополнить запас жизней и разжиться полезными предметами, правда, подвергаясь при этом множеству смертельных опасностей, — выбирайте правый тоннель.

Сама королева настолько огромна (больше всего она напоминает невероятно жирную гусеницу), что занимает весьма значительное (для персонажа игры) пространство уровня. Старайтесь бежать прямо ПО ней, а не прямо ПОД ней — находиться под такой тушей более чем небезопасно.

Осиные ульи лучше расстреливать издалека — согласитесь, лучше оперативно уничтожить 1 (один) улей, чем отстреливать потом целый рой зловредных пчел. Остальных врагов лучше уничтожать ударами кнута — выстрелы их валят не сразу, и пока вы стреляете, они вполне могут подойти вплотную. Для того, чтобы забираться на платформы в центре уровня, вам придется использовать парные крюки — ну, а искусством цепляться кнутом за крюки вы явно давно уже владеете в совершенстве.



Автор описания Олег ТАРАСОВ

EARTHWORM JIM 2

ЗЕМЛЯНОЙ ЧЕРВЯК ДЖИМ 2

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Приключения червяка Джима продолжаются. Его снова ждет долгий путь по загадочным причудливым мирам, созданным буйной фантазией авторов игры. Новая встреча с полюбившимся героем была неизбежна —таковы законы рынка (если игра пользуется бешеной популярностью, то как же обойтись без второй части). Перед вами еще один шедевр. Причины этого успеха все те же: великолепная мультипликационная графика, богатое, порой слегка извращенное воображение авторов игры, неподражаемое чувство юмора.

Предыстория

Тем, кто еще не знаком с этой игрой, это описание порой может показаться полнейшим бредом.

Дожди из бабушек с зонтиками, цветы, превращающиеся в коров, бегающая дверь, ведущая на следующий уровень, катапульты, стреляющие толстыми мужиками — в игре царит очень своеобразная сюрреалистическая атмосфера. Кроме того, сплошь и рядом встречаются забавные пародии на другие игры.

Очередное немаловажное достоинство данной игры заключается в том, что одной только хорошей реакции для прохождения пути недостаточно, порой вам придется крепко поразмыслить, прежде чем найти выход из безнадежного на первый взгляд положения. Нет, вам не придется решать головоломки, раздумывать над тем, как использовать груды предметов, в конце концов перед вами ведь не «адвенчур», а платформенная игра, но тем не менее она не сводится к бездумному прыганью и не менее бездумной стрельбе.

Главное меню

Start Game — начать игру. Но не стоит сходу бросаться в нее, не заглянув предварительно в OPTIONS (Настроечное меню) и не создав для себя подходящие условия.

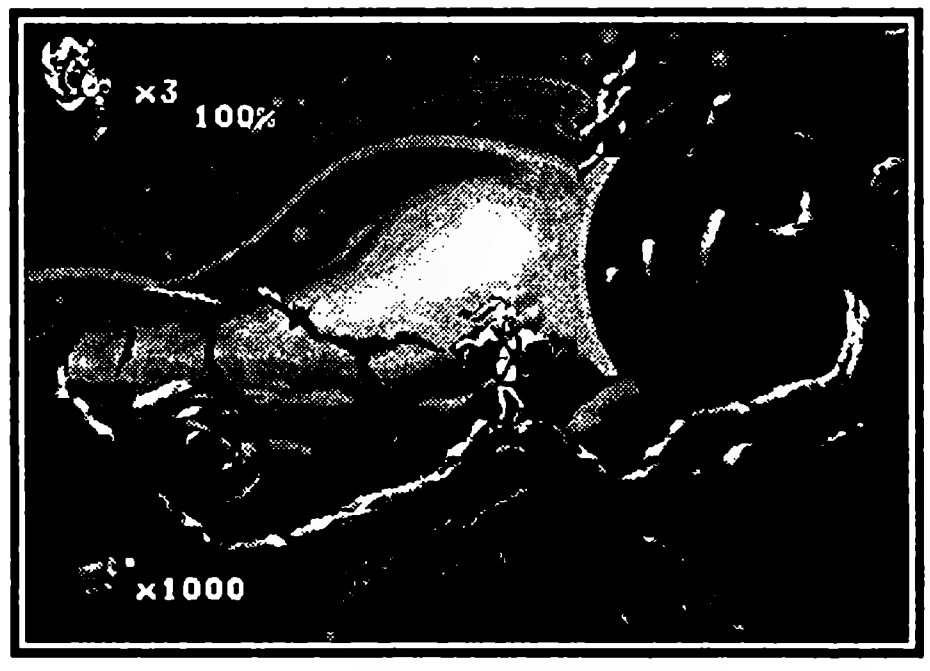
Options (Настроечное меню)

Joypad — расставить значения для управляющих клавиш.

Whip (B) — Джим может применять свою голову в качестве хлыста, которым он способен расправляться с врагами или цепляться за крюки. При помощи данной клавиши вы сможете воспользоваться этой особенностью анатомического строения Джима.

Jump (C) — прыжок, жизненно важное действие для героя любой платформенной игры. Если вам необходимо не только прыгнуть, но и за что-нибудь зацепиться, не забудьте после того, как вы прыгнули, удерживать клавиши «Вперед» или «Назад», в зависимости от того, куда вам необходимо прыгнуть) и ↑.

Fire (A) — огонь на поражение. В этой игре вполне можно обойтись без предупредительных выстрелов в воздух, а сразу стрелять в упор либо из пистолета, либо из тех многочисленных видов оружия, что вы подберете по пути. Но одной только стрельбой не исчерпываются полезные действия, которые вы сможете совершать при помощи этой клавиши. Стоит вам нажать ее в прыжке, как Джим выпустит жгут зеленоватой слизи, который мы условно назовем липучкой. Благодаря липучке он может прицепиться к любой поверхности, покрытой такой же зеленоватой слизью. При помощи этого действия вам удастся проникать в тайники, перепрыгивать через пропасти, да и вообще всячески облегчать себе жизнь. Если вы падаете с большой высоты или совершаете длинный прыжок, также не забудьте нажать на клавишу «Огонь» — Джим выпустит парашют все из той же зеленоватой субстанции. Без применения парашюта вам будет никак не пройти последний уровень.



Weapon Cicle — возможность менять оружие. В отличие от первой части, где в ваших руках находился либо пистолет, либо то, что вы только что подобрали, здесь вы имеете право выбрать наиболее понравившийся ствол. Арсенал оружия, которым может обладать Джим, тоже существенно расширен (подробнее об оружии см. в разделе «Полезные предметы»). Если вы решили играть при помощи джойстика, вам предстоит еще откалибровать его, хлестая хлыстом четырех симпатичных свинок, расположенных в углах экрана.

Normal, Easy, Difficult — уровни сложности. Как всегда — нормальный, легкий, трудный. Уровни сложности отличаются друг от друга количеством жизней героя в начале игры и живучестью врагов. По умолчанию стоит Normal — средний уровень.

Password — пароли уровней. Если вы не прошли игру до конца, вам вовсе не обязательно будет начинать все сначала. Но пароли в этой игре не совсем обычные — это отнюдь не набор цифр и букв, а белые листы с картинками. Их вам предстоит найти на каждом уровне. Если вы отыскали их, то смело можете ненадолго выключить приставку, отдохнуть, а потом продолжить с того уровня, на котором вы остановились.

Back To Menu — вернуться в главное меню.

Полезные предметы

Предметов на пути Джима попадается не слишком много, и почти все они являются полезными.

Синие шарики — условно назовем их «пункты здоровья». Каждый такой шарик увеличивает запас здоровья Джима на 5%.

Красный шарик — суперздоровье, этот предмет может излечить израненного Джима — он восстанавливает запас здоровья до 100%, вне зависимости от того, каков был этот показатель на момент нахождения шарика. Этот предмет можно выиграть на бонусных уровнях.

Бутерброд с червяками — суперсупер-здоровье. Этот предмет увеличивает запас здоровья Джима до астрономической цифры — 200%. Полезная штука, вот только встречается слишком редко.

Голова Джима — одна дополнительная жизнь. В начале игры встречается на удивление часто, кроме того, этот предмет можно выиграть на бонусных уровнях.

Банка с червяками — кредит. Если у вас кончились все жизни, вы сможете продолжить игру с того уровня, на котором застряли, и с тем начальным запасом жизней, что положен вам на выбранном уровне сложности (на Easy, например, пять жизней). Надо ли говорить, что этот предмет встречается не так часто, как хотелось бы.

Фрагменты пароля — о том, что это такое, как оно выглядит и почему так важно его найти, мы уже говорили выше.

Патрон — увеличивает боезапас к обычному пистолету Джима. Есть уровни, где валяются целые залежи этих патронов — и боекомплект может достичь просто астрономической величины. Как и в первой части, если вы умудрились израсходовать все патроны (честно говоря, сделать это достаточно сложно, разве что просто стоять и стрелять, никуда не целясь), их запас в скором времени увеличится до ста штук.

Оружие — арсенал Джима, в сравнению с первой частью, заметно обогатился. Джим теперь вооружен до зубов — есть оружие трехствольное, есть оружие, стреляющее самонаводящимися домиками, есть особое, от выстрела из которого весь экран заволакивает белесым пламенем (очевидно, пародия на BFG из DOOM), но есть и такое, которое стреляет мыльными пузырями, абсолютно безвредными для кого бы то ни было. Одним словом, чего только нет. Но запомните — стоит вам погибнуть, и вы потеряете весь собранный вами арсенал и снова останетесь с одним только пистолетом.

Помимо вышеперечисленных, на некоторых уровнях встречаются уникальные предметы, которых не найдешь на других уровнях. Они нужны только на данном уровне — так сказать, штучный товар. Об этих редких предметах мы расскажем в описании.

Игровой Экран

Всю интересующую вас информацию о герое вы сможете увидеть на экране. Как всегда, в пределах разумного минимума. Из верхней части экрана вы сумеете почерпнуть сведения о том, сколько у Джима жизней, и каков его запас здоровья:

Физиономия Джима и цифра возле нее — количество жизней.

Синие шарики и цифра, расположенная рядом, — запас здоровья.

Из нижней части экрана вы можете узнать о том, какое оружие в данный момент вы держите в руках и сколько к этому оружию боеприпасов.

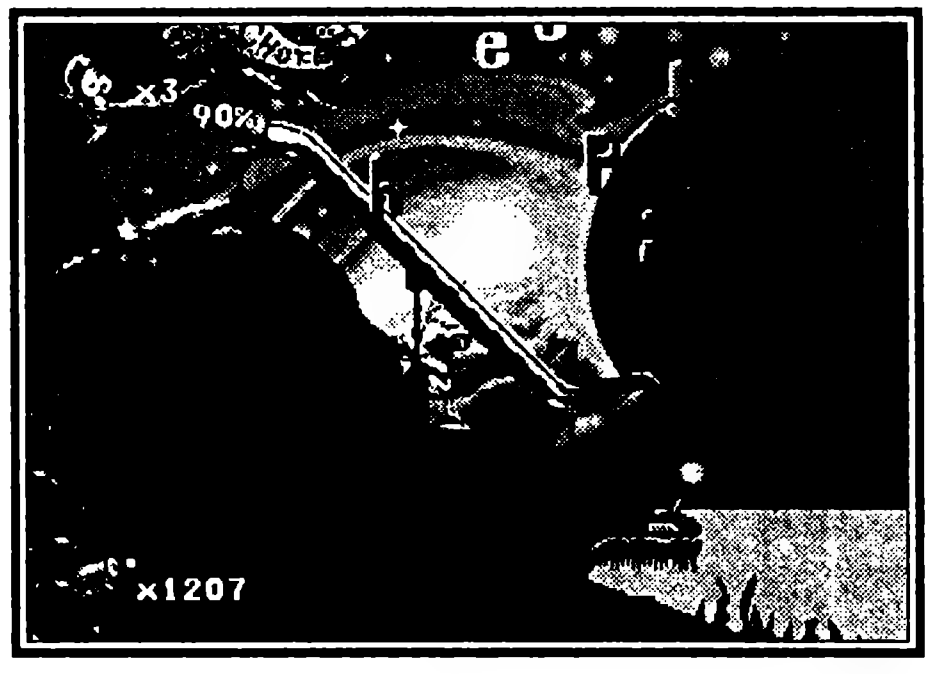
Иногда на экране будет появвляться дополнительная информация, но об этих довольно-таки редких случаях мы расскажем в соответствующих местах описания.

Прохождение

Anyting By Tingerines

Самый первый и самый легкий уровень. Для того, чтобы спокойно пройти через водоем с обитающим в нем страшным существом, которое так и норовит съездить Джиму по физиономии, используйте свинок, сидящих в загоне. Сделать это довольно просто — подойдите к ним вплотную и нажмите клавишу ↓ — Джим возьмет свинку на

руки. Затем донесите свинку до небольшого аквариума, стоящего в воде, и заткните его свинкой (для того, чтобы отпустить свинку, снова нажмите клавишу ↓). Подобным же образом при помощи клавиши ↓ можно пользоваться и всеми остальными предметами и существами, которых вы встретите в этой игре. Использовать свинок вам придется и еще один раз, в конце уровня, для того, чтобы их весом уравновесить гирю, затыкающую дырку в земле -- через это отверстие вы сможете пройти дальше. Разобраться, что делать в доме, где вы поднимаетесь на кресле по длинной



лестнице, совсем несложно — вам, конечно, не нравятся бабушки с зонтиками, сыплющиеся сверху. Сев вам на колени, эти престарелые дамы начинают усердно бить вас зонтиком по голове, вы теряете здоровье, да и к тому же оказываетесь в самой нижней точке лестницы. Чтобы избежать подобного развития событий, нажимайте в нужный момент клавиши ← и → — и Джим будет либо ускорять свое движение, либо, наоборот, замедлять, что и поможет избежать неприятных встреч. С первого раза вы, возможно, лестницу и не одолеете, но запомните, когда появляется та или иная старушка, и в нужный момент научитесь нажимать нужную клавишу. В конце уровня вы сможете полюбоваться небольшим забавным роликом, повествующим о поединке Джима и маленькой аквариумной рыбки. Джим, как ни странно, победил (явная пародия на Mortal Kombat).

Granny Hair

Бонусный уровень, представляющий собой все ту же уже знакомую нам лестницу с падающими старушками. На самом верху лестницы находится дополнительная жизнь. Достать ее можно, прыгнув с лестничной площадки.

Puppy Love

Крайне своеобразный уровень, вдобавок состоящий из нескольких частей — другими словами, проходя определенное число обычных уровней, вы снова будете оказываться здесь. Перед вами два деревянных домика на фоне затянутого грозовыми тучами неба. В одном домике находится Пси-ворона, а на крыше другого — симпатичный песик. Джиму предстоит принять самое активное участие в выяснении отношений между этими двумя героями. Пси-Ворона будет кидать пригоршни щенков, ну а Джим, бегая внизу с огромной не то подушкой, не то тюфяком, должен ловить их, стараясь сделать так, чтобы они попали в руки песика. Если вы видите, что какой-то из щенков неминуемо должен упасть на землю и разбиться, можете нажать на «Прыжок», и тогда Джим, возможно, успеет прыгнуть и спасти несчастного.Обратите самое пристальное внимание на символ в левом углу экрана — мордочку щенка и цифру 4 (на других уровнях сложности эта цифра, естественно, больше) рядом с ней — этот индикатор означает, что вы можете позволить себе не спасти только четырех щенков. В противном случае вы убедитесь, что внешность бывает обманчивой — симпатичный песик превратится в ги-

гантскую псину невероятных размеров, чем-то напоминающую бульдога-мутанта, заболевшего бешенством. Если такой монстр приснится, главное вовремя проснуться.

Понажимайте в момент превращения песика на паузу, и вы по достоинству оцените плоды больного воображения мультипликаторов. Джим хоть и супергерой, но даже они бессильны против супермонстров. Помимо щенков, Пси-ворона будет кидать фрагменты пароля и бомбы. Бомбы нужно ловить в первую очередь. Если перед вами стоит выбор, кого спасать — сразу четырех щенков или бомбу, смело выбирайте именно бомбу. Если вы ее провороните, то она, конечно же, взорвется, и весьма основательно вас поранит. А попав в руки песика, бомба станет грозным оружием — он зашвырнет ее прямо в Пси-ворону. Как только первая бомба попала по назначению, вы выигрываете первый раунд этого своеобразного поединка. Если вы ни разу не вызвали гнева песика, то первый раунд окажется и последним — вы сразу побеждаете. Но если победа не далась вам с первого раза, не огорчайтесь — больше трех раундов все равно не будет.

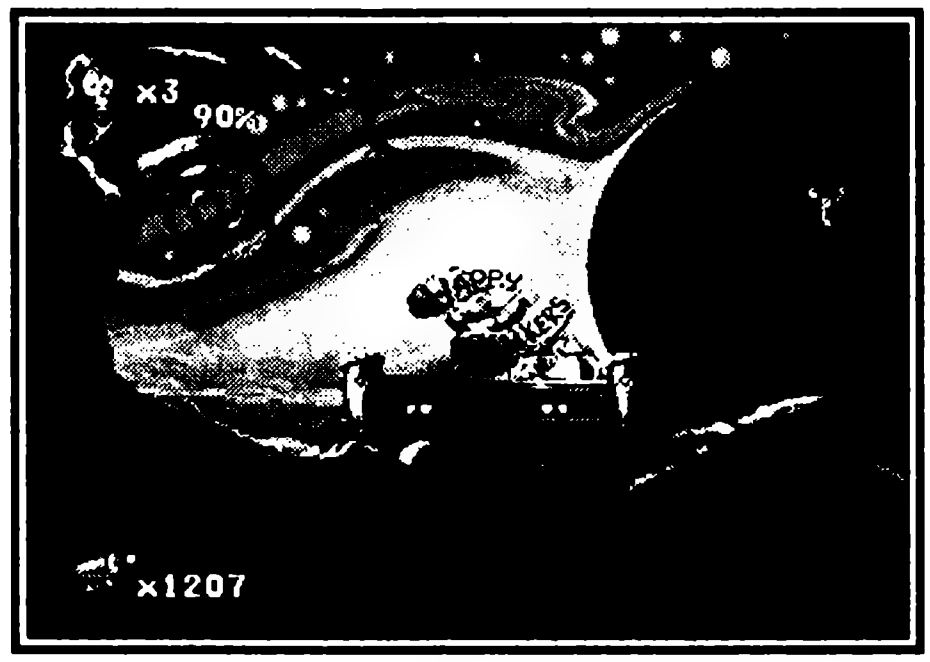
Now Jim Give Salamander

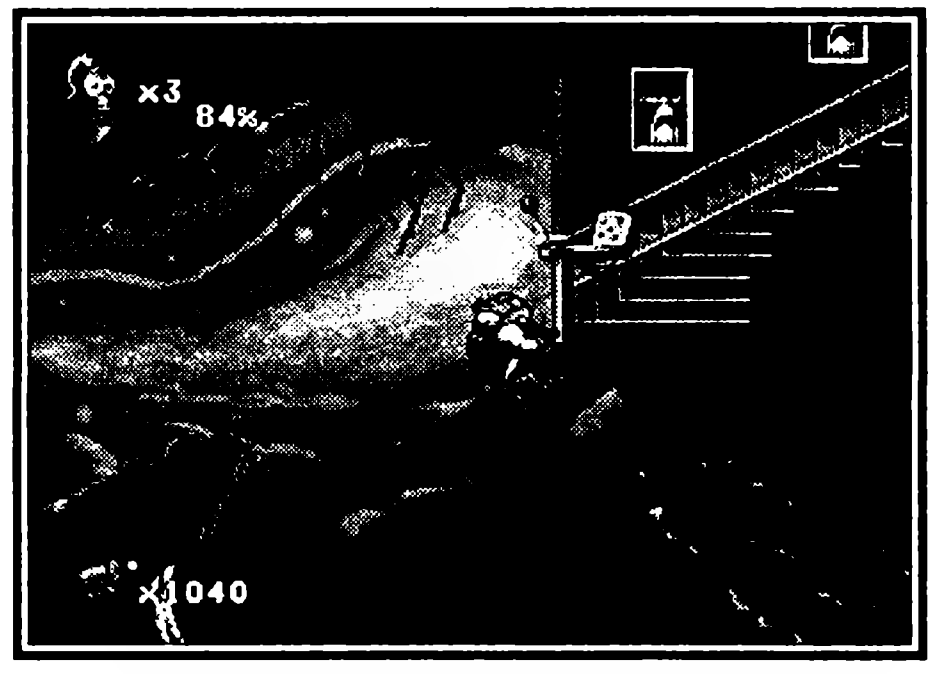
Вас ждет психоделическое путешествие по некоему гибриду гигантского желудка, жилого дома и пинбольного игрового автомата. Джим, помимо своего знаменитого суперскафандра, одет еще и в громоздкий защитный костюм, чем-то напоминающий спальный мешок. Перемещаться он может в любом направлении, как бы очень медленно и неуклюже летая.

С первых секунд пребывания на этом уровне вам сразу же станет ясно, что ваша главная задача — не приближаться к стенкам тоннелей (судя по всему, кишек), а также пореже натыкаться на различные детали пинбольных автоматов, которые швыряют вас на эти самые стенки. Перемещаться вверх-вниз вы сможете, нажимая и отпуская клавишу «Прыжок», а двигаться по горизонтали — при помощи соответствующих стрелок. Не забывайте, что вы способны не только двигаться, но и стрелять. По дороге собирайте не только фрагменты пароля (найти их все будет не так-то просто — путь перед вами отнюдь не прямой, он постоянно ветвится) и пункты здоровья, но и коричневых червяков, которые пригодятся вам на бонусном уровне. Ну, а сам бонусный уровень, ждущий вас в конце, представляет собой подобие телешоу, на котором вам будут задавать различные дурацкие вопросы (например, «Какого цвета красный пистолет Джима?», варианты ответа — синий, желтый, зеленый). Сколько вы собрали червяков, столько будет и попыток. Каждый правильный ответ приносит вам что-нибудь полезное — полное здоровье, жизнь или кредит.

Flying King

Теперь вам придется немного полетать над живописной местностью, плавно переходящей в море зеленоватой слизи. Тип графики на этом уровне — типичная изометрия — вид сверху и немного сбоку. Вы заметили на земле катапульты? Вы думаете, они будут стрелять в вас





камнями или чем-либо подобным? Как бы не так — они стреляют толстыми мужиками, которые начнут хватать вас за ноги и всячески препятствовать дальнейшему полету. А вот корабли, плавающие в море, станут стрелять уже самыми обычными ядрами. А сгустки слизи будут стрелять в вас зеленоватыми брызгами. Катапульты и корабли легко расстрелять из имеющегося у вас оружия, к тому же на катапульты можно выстрелами обрушить огромные камни.

Так что полет будет проходить в не слишком-то благоприятных условиях. Если вы наткнетесь на ракеты в правом или левом углу
экрана, вы проделаете солидный кусок пути с сумасшедшей скоростью (верхние ракеты унесут вас вперед, нижние — назад). Но если вы думаете, что ваша задача — просто долететь до конца уровня и попытаться убить огромное слизистое существо, поджидающее вас там, вы глубоко заблуждаетесь. Нет, ваша задача отбуксировать прямиком к этому слизняку бомбу, подвешенную к воздушному шару. Если вы по каким-то причинам потеряли воздушный шар, не отчаивайтесь — никуда он без вас не улетит. Стрелять в бомбу, естественно, не рекомендуется — во-первых, она взорвется, и у вас будут проблемы со здоровьем, а во-вторых, придется лететь в начало уровня за новой бомбой.

Но если бомба дошла до адресата — зеленого слизняка, то взрыв превзойдет все разумные ожидания — экран попросту заволакивает белым пламенем. Слизняк повержен, а вас ждет следующий уровень.

Ubberrly Abducted

Как вы относитесь к коровам? Положительно? Не исключено, что после этого уровня вы их попросту возненавидите, перестанете употреблять молочные продукты, а от рекламы «Милки Уэй» вас будет просто тошнить. Для того, чтобы пройти дальше, вам будет нужно искать коров, вернее, если так можно выразиться, «коровьи цветы» — цветы, которые, распускаясь, превращаются в коров, и тащить буренок к ближайшему коровнику. Надоенное молоко будет литься в ведро, ну а ведро, опускаясь под весом молока, будет поднимать решетку, преграждающую вам путь. «Ну и чего же тут сложного?» — спросите вы, — «нашел корову, нажал клавишу «Вниз», взял ее на руки и отнес прямиком в коровник». Найти первую корову и отнести ее в первый коровник действительно просто. Но вот во второй коровник придется тащить уже три коровы. Причем путь вам будут преграждать электрические стулья и саркофаги для мумий (стоит вам угодить в такой саркофаг, и в вас вонзятся кинжалы, мечи и прочие колюще-режущие предметы). К тому же некоторые каменные уступы имеют неприятную привычку опрокидываться, если вы простоите на них дольше одной секунды.

Но электрических стульев и саркофагов при желании легко избежать, а вот летающие тарелки, напоминающие по форме коровьи лепешки и раскрашенные в точности так же, как и коровы, отличаются большой назойливостью. Герою игры они ощутимого вреда не наносят, но вам они нервы попортят изрядно — стоит на мгновение оставить корову без присмотра, как летающие тарелки тут как тут — выхватят буренку у вас

прямо из-под носа. Подбить их, судя по всему, нельзя (теоретически они, возможно, и уничтожаются, но лишь с помощью как минимум нескольких тысяч патронов к пистолету), но отогнать стрельбой в упор — вполне реально. А выстрелы из более мощного оружия, нежели пистолет, отваживают тарелки очень надолго.

Начиная с третьего коровника, коровы превращаются во взрывные устройства — из головы у них торчит тлеющий бикфордов шнур. Ну а в левом углу экрана появляются цифры обратного отсчета — секунды, оставшиеся до взрыва. Сразу предупреждаем, что взрыв будет страшный — он уничтожит практически весь уровень, и где бы вы ни находились, все равно достанет, и одной жизнью у вас будет меньше.

Взрывоопасных буренок надо окунуть в ванну, но если вы почему-либо не успеваете этого сделать, лучше дайте упереть корову летающей тарелке.

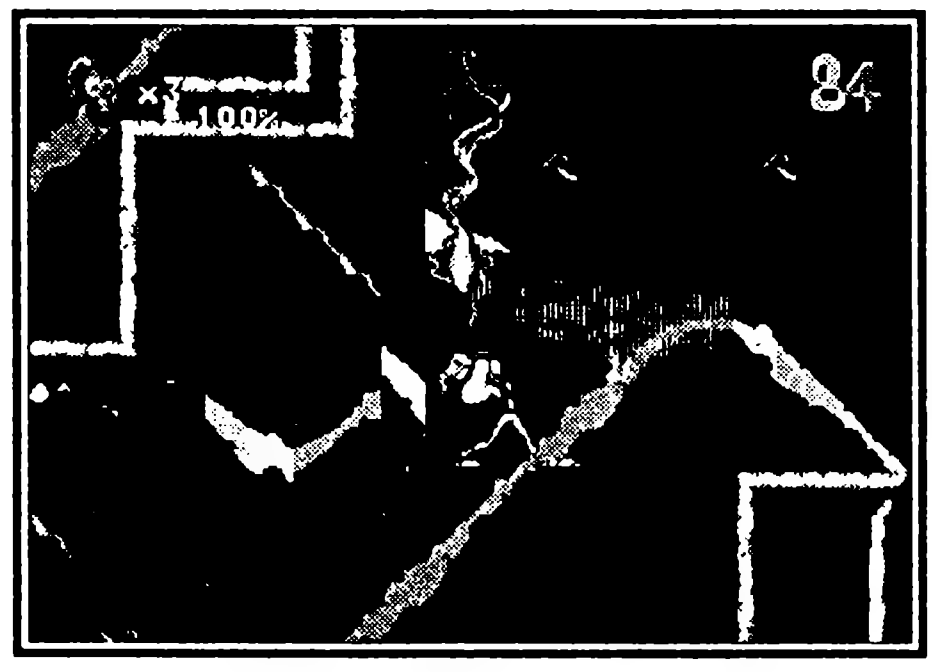
Перед самым последним коровником вы наткнетесь на небольшую пропасть, на краю которой стоит пушка. Запихните корову в пушку, и точный выстрел отправит ее прямиком к коровнику, а сами, используя присоску (Джимом пушка стрелять не будет), отправляйтесь следом за буренкой. Пока корова не займет свое место в стойле, следующий коровий цветок не распустится.

Inflated Head

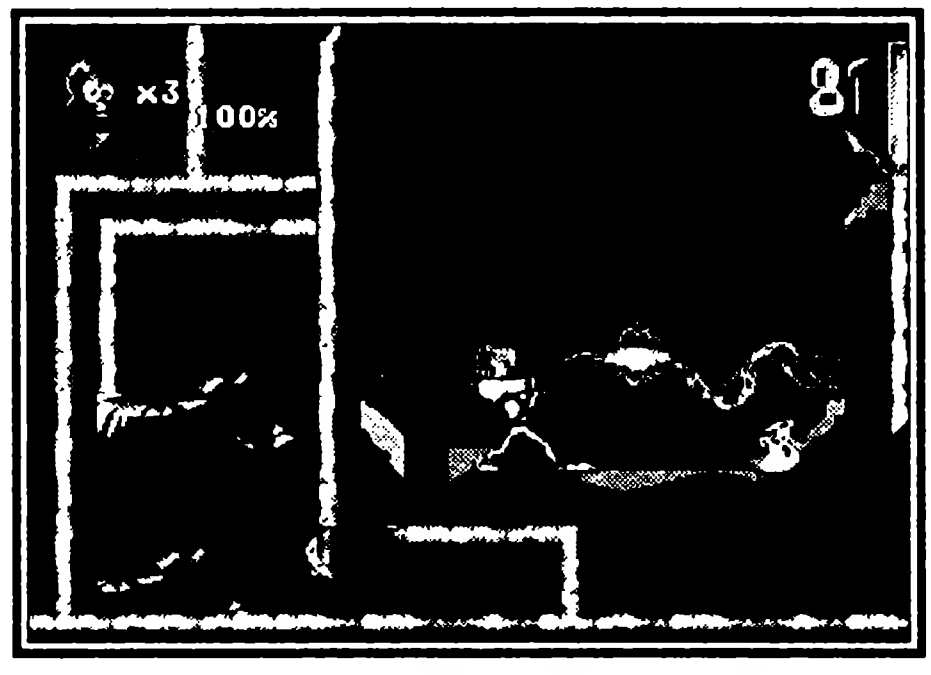
Еще один психоделический уровень — Джим при помощи насоса надувает свою голову и отправляется в полет. Но, как уже легко догадаться, в полной мере насладиться ощущениями полета отважному червяку не дадут. Джиму предстоит лететь по извилистым тоннелям, стены которых усеяны лампочками (к ним лучше не приближаться), из раскрытых пастей монстров зловредные мыши-мутанты будут плеваться из трубочек (попадание в надутую голову — и вам предстоит долгое падение вниз), его будут атаковать мышки, использующие хвостики в качестве пропеллера (стоит вам изучить их повадки, и они перестанут представлять для вас проблему — пропустите их на взлете, прикиньте, в каком направлении они будут пикировать, и не спеша увернитесь — вот и все). По дороге не забудьте собирать червяков, уже знакомых вам по уровню-желудку, они пригодятся на бонусном уровне в конце. Нажимая на клавишу «Прыжок», вы можете сдувать и накачивать обратно голову Джима, это позволит вам не только перемещаться влево-вправо походу полета, но и менять высоту.

Hammer Head

Перед вами бонусный уровень — вы окажетесь здесь, добравшись до самого верха. Он, как всегда, весьма оригинален — перед вами аттракцион, который, если я не ошибаюсь, называется «силомер» — вы с размаха бьете молотом по специальной площадке, и по столбу с делениями взлетает вверх планка. Над столбом силомера проплывает длинная череда крайне полезных предметов, и вы должны, нанося вовремя удары, стараться сбить их. Попыток в вашем распоряжении столько, сколько вы собрали червяков.



ISSO 990



Этот уровень условно можно назвать бюрократическим — развалы бумаг, печки для их сжигания, прыгающие шкафы картотек, бумажные листы, проплывающие на заднем плане — одним словом, бумага, бумага и еще раз бумага. Для того, чтобы проникнуть в бумагопроводы (термин весьма условный — это устройство ни на что не похоже, но увидев его, вы сразу поймете, что это именно оно), которые перебросят вас в следующую часть уровня, используйте катающиеся круглые клетки с мышами. Возьмите клетку (надеюсь, вы не забыли, что в этой игре все предметы берутся при помощи клавиши «Вниз») и отнесите ее к круглому отверстию, после чего смело прыгайте в нагромождение вращающихся деталей. Путь Джима по бумагопроводу сопровождается целой симфонией устрашающих звуков, но, судя по всему, он переносит путешествие без особого вреда для себя.

Опасайтесь прыгающих шкафов — как только шкаф застыл на месте, приглашающе выдвинув один из ящиков, не теряя ни секунды вскакивайте на ящик и перепрыгивайте через шкаф. Ну, а движущемуся шкафу лучше не попадаться на пути — потеряете много здоровья, а если шкаф зажмет вас в угол — потеряете всю жизнь целиком. Для того, чтобы шкаф остановился и открыл ящик, несколько раз быстро нажмите клавишу «Вперед» или «Назад» — Джим поднимет ворох бумаг, для которых шкаф и откроет свой ящик. Прежде чем прыгнуть на печку для сжигания бумаг, не забудьте ее выключить. Ну, а толстые полуобнаженные мужики, купающиеся в бумагах, убиваются лишь из мощных видов оружия, а выстрел из обычного пистолета заставляет их зарыться обратно в бумаги.

Door Chase

Еще один небольшой, но крайне сюрреалистический уровень. Выйти с него не сложно, нужно только поймать дверь, которая изо всех сил будет пытаться от вас удрать (да, такому сюжетному навороту позавидовал бы и Льис Кэррол). Кроме того, по уровню постоянно носится туда-сюда один из до боли знакомых шкафов для бумаг. Если вы подумаете, что шкаф — это босс, и будете упорно его расстреливать, то зря израсходуете все боеприпасы, если будете гоняться за дверью, тоже ничего не добьетесь — она все равно убежит. Дверь нужно остановить. Но как? Все очень просто — при помощи другого шкафа, который стоит неподвижно в левом углу этого небольшого уровня. Шкаф отличается огромными размерами, кроме того, из него торчит не менее внушительная голая волосатая нога. Поднимите шкаф и поставьте его на пути бегающей двери, взгромоздив шкаф на балкон, сами забегите с противоположной стороны.

Level Ate

Добро пожаловать в царство кулинарии! Горы ветчины, отвалы яичницы, леса вилок с нанизанными на них фрикадельками, залежи бутербродов, ряды газовых плит, летающие по воздуху солонки — ни в коем случае не начинайте проходить этот уровень

натощак. Ваша задача — просто неутомимо бежать вперед, ни на что не отвлекаясь. Солонки легко унитожаются при помощи самонаводящегося оружия.

Перед тем как прыгнуть на газовую плиту, не забудьте ее выключить — здоровье Джима вообще-то восстановить легче, чем ваши нервные клетки. Если плиту выключить невозможно (по причине отсутствия выключателя), разбивайте выстрелами яйца, висящие над плитами — бег по яичнице не так вреден для здоровья. Постарайтесь также не проваливаться между плит — это приведет к безвременной гибели Джима.

Flyimin Yaiwn

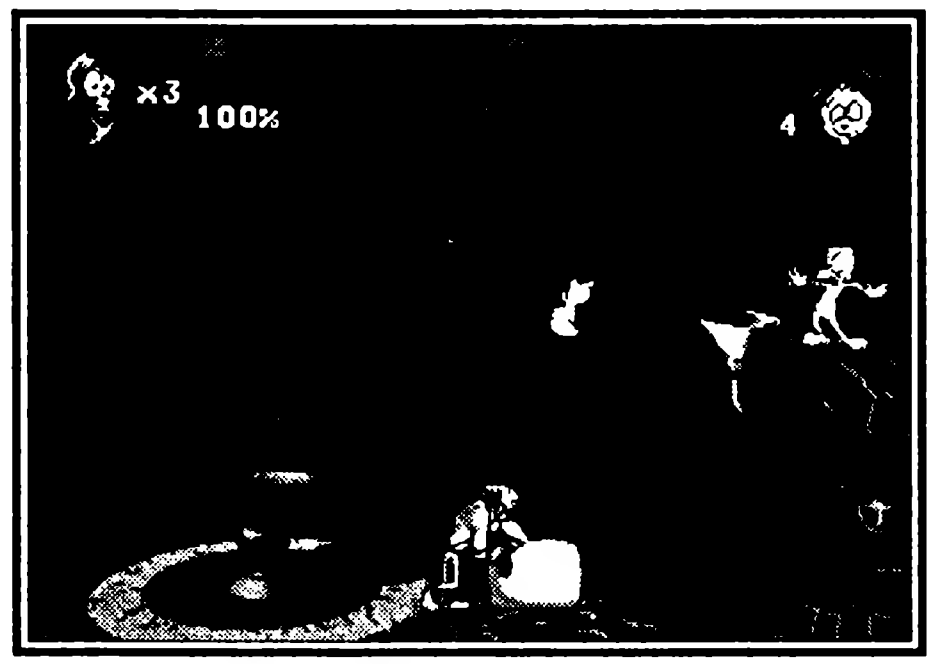
Вас ждет один жаркий поединок с куском не то пиццы, не то еще чего-то съестного. Условно назовем его «огненной жрачкой». Этот аккуратно вырезанный ломтик, летающий на тарелке, способен создать вам весьма серьезные проблемы. Ареной поединка станет коробка из-под пиццы. Как и при встрече с любыми другими боссами в любой аркадной игре, залог успеха — это изучение тактики противника. Это ведь не живой противник, а жестко запрограммированный персонаж игры, и по-другому вести себя он не будет. Тактика «огненной жрачки» проста до крайности — некоторое время она летает над вами, а потом пытается пришибить вас тарелкой. После серии подобных попыток она приземляется неподалеку от вас и выдыхает струю испепеляющего пламени. Ваша контртактика должна быть не менее простой — от тарелки следует уворачиваться (предугадать, куда шлепнется тарелка, несложно). Ну, а как только враг приземлился, стреляйте первым, не давая противнику выдохнуть струю смертоносного пламени.

Очень приблизит окончательную победу и стрельба из самонаводящегося оружия по «огненной жрачке», когда она находится в воздухе. Но если самонаводящегося оружия у вас нет, вы и при помощи обычнейшего пистолета прекрасно справитесь с противником, возможно, даже не потеряв ни одного процента здоровья.

See Jim Run, Run Jim Run

Ну вот, наконец-то вы добрались до последнего уровня. Если вы думаете, что вас ожидает традиционный для всех аркад поединок с главным злодеем (а в этой игре таковым является Пси-Ворона), то вы глубоко ошибаетесь. Вам придется не драться с Пси-Вороной, а бежать с ней наперегонки к трону Принцессы. Так что — «На старт, внимание, марш!».

Бежать вам придется на фоне некоего психоделического индустриального пейзажа, описывать который бессмысленно — сами все увидите. Главное достоинство вашего противника — способность перелетать через преграды, главный недостаток, облегчающий вашу задачу — не слишком-то большая скорость бега. Если это состязание проходило бы на менее пересеченной местности, у Пси-Вороны не было бы никаких шансов. Обогнать соперника несложно, преодолевать встающие на пути препятствия — гораздо сложнее. Вам постоянно будет грозить опасность свалиться в бездну.



Для вас предназначены лестницы и переходы, окрашенные в белый цвет (Вращающиеся спицы), а имеющие нездоровый зеленоватый оттенок — для Пси-вороны. Если хотите, вы вправе проверить это опытным путем, но увлекаться экспериментами не рекомендуем — у Джима может существенно сократиться количество жизней.

Вращающиеся спицы уничтожайте при помощи пистолета, но их совсем не обязательно расстреливать, если они вращаются по ходу движения — подобное устройство швырнет вас далеко вперед. Правда, при этом вы потеряете 5% здоровья, но в этом нет ничего страшного — его легко восстановить. Все остальные препятствия, преграждающие вам путь, также пытайтесь устранить при помощи пистолета. К ездящим по потолку электромагнитам можно прицепиться, используя липучку — на этом уровне есть места, которые возможно преодолеть лишь с помощью таких устройств. Падающая в некоторых местах с потолка буква J даст вам возможность совершить сверхдлинный прыжок.

Незадолго до конца уровня у вас возникнет небольшая проблема — вам предстоит прыжок на очень длинную дистанцию. Если прыгать даже с самого края пропасти, то все равно для того, чтобы долететь до цели, требуется уж очень благоприятное стечение обстоятельств (у нас это несколько раз получалось). Скорее всего, раз за разом ваши попытки будут оканчиваться сокрушительной неудачей. Выход из положения прост: прыгая, не забудьте использовать парашют (клавиша «Огонь» в прыжке) — тогда вы благополучно приземлитесь на противоположном краю пропасти. Пробежав между прыгающих стальных шаров, прицепитесь липучкой к магниту и снова используйте парашют.

Ну, а теперь главный вопрос — почему же так важно обогнать Пси-Ворону? Чем это для вас чревато? Ответ однозначен — неприятностями. Вырвавшийся вперед враг получает возможность несколько раз перекрыть вам дорогу и обрушить на вас тяжелые стальные шары. Если вас угораздило попасть в такую вот переделку — не мечитесь судорожно из стороны в сторону, а прикиньте траекторию движения шаров и попытайтесь хотя бы методом проб и ошибок найти безопасную точку. Избежать потери здоровья вам не удастся, но, во всяком случае, вы останетесь целы. Если соперник первым добежит до трона Принцессы, он опустит рубильник и подаст на пол высокое напряжение — несчастный Джим просто зажарится. Ну, а если первым прибежит Джим — на противника упадет ... такси и раздавит его в лепешку. А вам останется только посмотреть финальную заставку, а также получить информацию о том, кто трудился над созданием игры.

Теперь вам придется либо проходить игру заново на более забористом уровне сложности, либо с нетерпением ждать новых игр, посвященных приключениям знаменитого суперчервяка.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

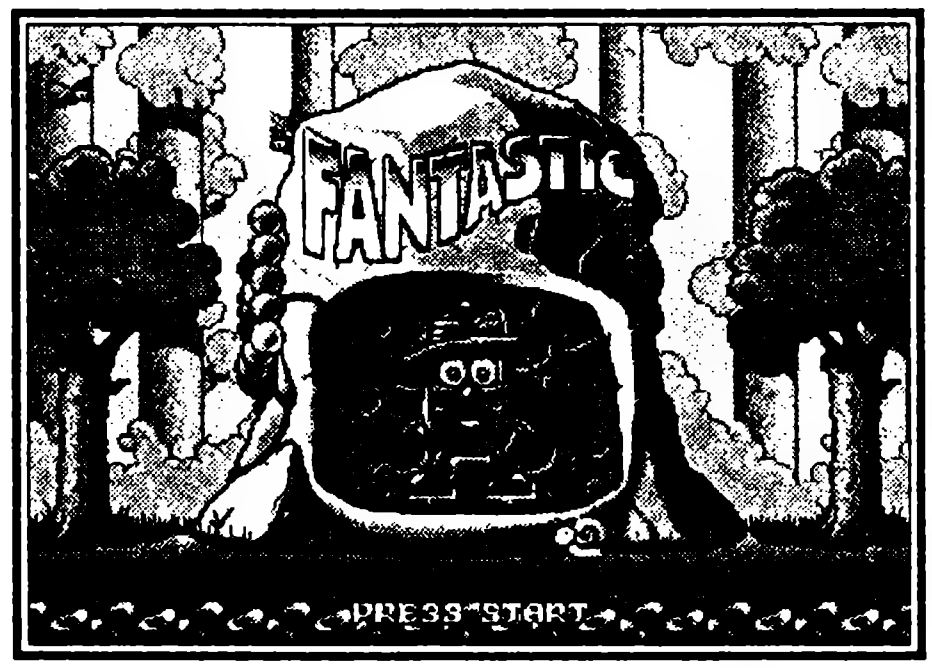
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДИЗЗИ

Codemaster ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Это занимательная и красочная игра с обилием головоломок, а точнее, игра-головоломка, требующая большого терпения, смекалки, внимательности и хотя бы небольших познаний в иностранных языках. Вам неоднократно придется возвращаться в одно и то же место, ломать голову над тем, где какой предмет лучше оставить или как и где использовать его. К сожалению, в игре не предусмотрены ни режим сохранения, ни система паролей, поэтому вам необходимо быть предельно осторожным и внимательным. Будьте готовы к тому, что с первого раза вам вряд ли удастся пройти игру,

Сюжет



Прекрасная **DAIZY** была захвачена в плен злым колдуном по имени **ZAKS**. Только храбрый **DIZZY**, забавное яйцо на ножках, может освободить **DAIZY.**

По ходу игры **DIZZY** придется преодолеть различные препятствия, собрать множество предметов и правильно использовать их. Вы должны помочь другим персонажам игры, часть из которых также пострадала от злых чар **ZAKS'a**, а они, в свою очередь, помогут вам:

сестра **DIZZY – DORA**
– миролюбивый **DYLAN**
– пижон **DENZIL**
– большой любитель поспать **DOZY**
– дедушка **GRAND DIZZY.**

В начале игры вы можете выбрать один из пяти иностранных языков: английский, французский, немецкий, испанский или итальянский. В данном описании использован английский язык.

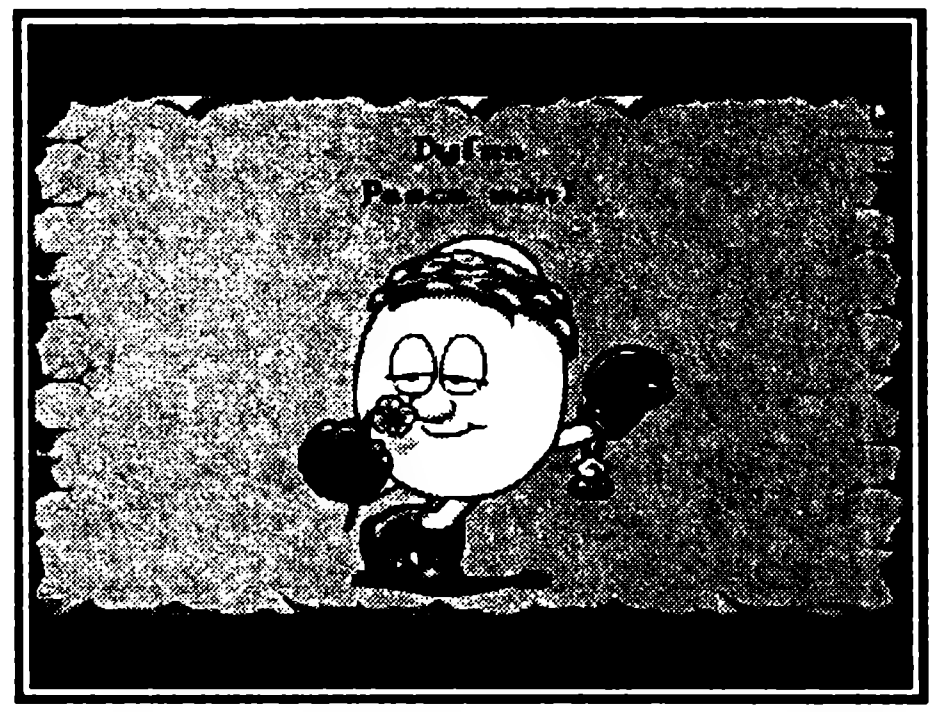
Управление

A – посмотреть, какие предметы имеются у **DIZZY** в данный момент.
B – **1)** Поговорить с кем-либо
2) Войти в дверь или выйти
3) Подняться или спуститься на лифте
4) Взять, использовать, передвинуть в нужное «окошечко» или оставить какой-либо предмет. Одновременно можно нести не более трех предметов. Используется или оставляется предмет, крайний справа. Для использования нужной вещи переведите ее в крайнее «окошечко». Временно ненужные предметы можно оставить в любом месте и затем вернуться за ними. Запоминайте, а еще лучше, записывайте, где вы оставили ту или иную вещь, и старайтесь положить ее на открытое место, чтобы легко

можно было отыскать, когда понадобится вернуться за нужным предметом. Вам придется часто заменять у себя одну вещь другой и также часто возвращаться за оставленным предметом.

Когда предмет использован по назначению, вы услышите звук, напоминающий легкий щелчок.

C – прыжок. В ряде случаев необходимо прыгнуть по диагонали. Тогда одновременно нажимайте стрелки ➔ и ➚ или ➘ и кнопку C.



Советы

Так как **DIZZY** не имеет никакого оружия,
избегайте столкновений с опасностями (под пауками проходите, когда те поднимаются наверх, улиток и крыс перепрыгивайте, от бабочек, птиц и капель уворачивайтесь). Падение с большой высоты опасно для **DIZZY** тем, что на несколько секунд он теряет возможность двигаться и, если поблизости есть какая-то опасность (например, ползущая улитка), это может грозить потерей части жизненной энергии или даже целой жизни.

Многочисленные фрукты, ягоды и сердечки, встречающиеся на пути, служат для восстановления жизненной энергии **DIZZY**.

Попутно необходимо собирать звезды, которых по всей игре разбросано аж 250! Исследуйте каждый уголок, чтобы не пропустить хотя бы одну звездочку. Если все 250 звезд не собраны, вы не сможете попасть в башню **ZAKS**'а, вход в которую заколдован, и закончить игру. Поэтому внимательно осматривайте все вокруг. Появляющееся на экране число, составленное из серых звездочек, показывает, сколько звезд вам еще осталось собрать.

Прохождение

Путешествие начинается в Лесной Деревне (**Treehouse Village**) в доме **DIZZY**. Чтобы выйти из дома, возьмите ключ (**Dizzy's Door Key**) на верхней полке и используйте его у двери.

Выйдя из дома слева, возьмите деревянную дощечку (а **large strong plant of wood**), а чуть дальше – ключ от лифта **DENZIL**'а (**the key for Denzil's elevator**). Затем идите вправо и, пройдя под первым пауком, сразу же поверните налево, идите до неподвижного лифта и прыгайте вниз. Чтобы включить лифт, возьмите ключ (**the key for the ground elevator**), лежащий неподалеку.

Далее идите вправо и перед ямой с кольями на дне используйте деревянную дощечку. Пройдя по появившемуся мостику, возьмите опрыскиватель (**a can of snappy weed killer**). Возвращайтесь к лифту, поднимитесь наверх и идите направо до зеленого ядовитого растения, преграждающего вам путь (вплотную не приближайтесь, иначе съест и не подавится!). Используйте опрыскиватель, и растение-убийца навсегда будет обезврежено.

Вверху возьмите канат (**a long length of touth rope**) и затем пройдите немного вправо по нижней дороге. Возьмите ключ от дома **DENZIL**'а(**Denzil's door key**), вернитесь немно-

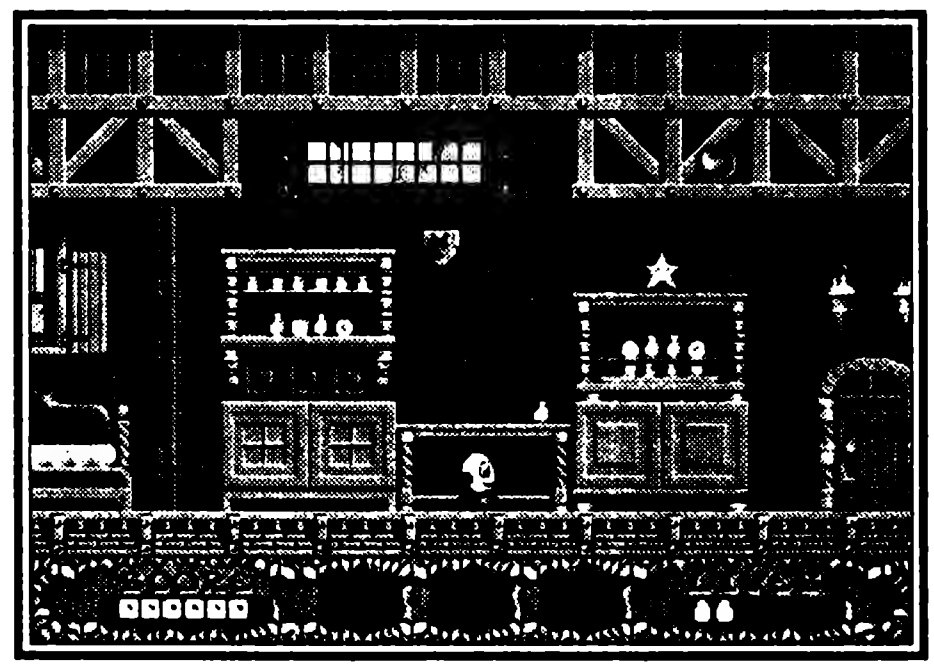
го назад и поднимитесь наверх. Вы выйдете к «ничейному» дому без таблички с именем, дверь в который уже открыта. Пройдите мимо него влево. Увидев на дереве небольшую горизонтальную площадку, прыгайте на нее. Рядом с пауком справа наверху есть крюк. С помощью каната переберитесь на другую сторону. Идите вправо, и вы выйдете к дому **DENZIL**'а. Включите лифт и откройте дверь в дом (к лифту **DENZIL**'а можно попасть и другим путем, без помощи каната, пройдя направо по дороге от «ничейного дома»).

В доме **DENZIL**'а вы найдете хозяина замурованным **ZAKS**'ом в куске льда. Он нуждается в вашей помощи!

Пройдя чуть левее от дома, подберите пучок сухой соломы (**a pite of dry straw**) и положите ее в доме на табуретку рядом с куском льда. После этого пройдите вправо до самого конца. Найдите крюк (на дереве, рядом с пауком), используйте канат, и вы попадете на небольшую площадку. Там находится иконка с пергаментом. Нажав B, вы попадете в призовой уровень, где должны будете собрать картинку из бумажных квадратиков, используя любые кнопки и стрелки в нужном направлении, чтобы передвигать фрагменты. Если уложитесь в заданное время, то получите дополнительную жизнь. В дальнейшем такие картинки встретятся еще несколько раз.

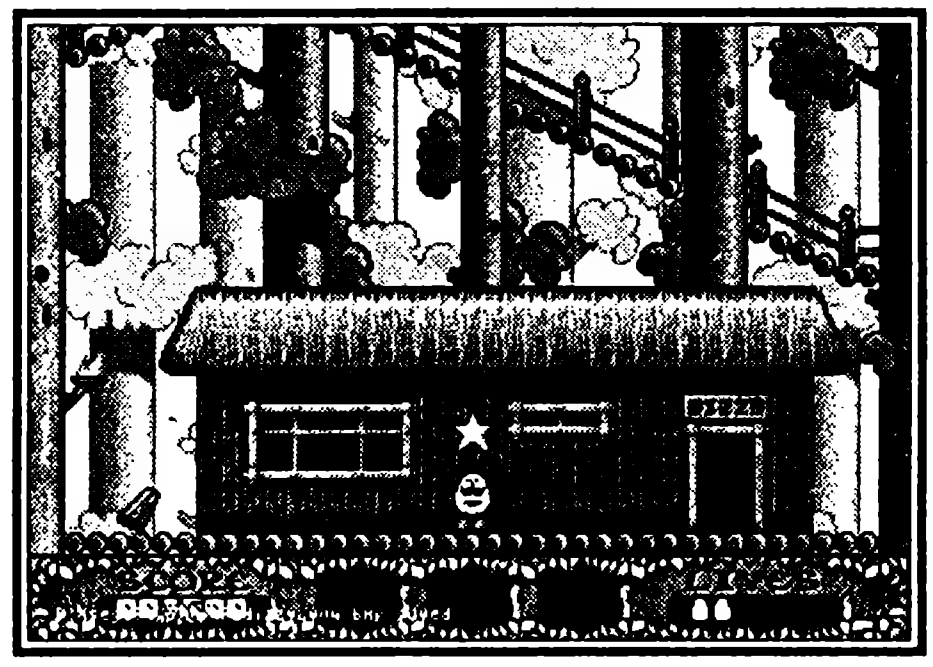
Прыгнув вправо и вниз, вы окажетесь у входа в шахты. Пройдя чуть правее, возьмите красно-белый гриб (**a red and white mushroom**). В шахте недалеко от входа лежит серый ключ от лифта к дому дедушки (**the key for Grand Dizzy's elevator**).

Вернитесь в деревню. В «ничейном» доме возьмите ключ от дома дедушки (**Grand Dizzy's door key**). Дойдите до дома **DENZIL**'а, пройдите мимо него влево и прыгните влево и вверх. Пройдя налево почти до конца, прыгните вправо на диагональную дорожку, пройдите правее и подберите лежащую растительную звезду (**a magical star plant**). Вернитесь немного назад и прыгните вверх и влево на верхнюю дорожку. Пройдя левее, вы выйдете к лифту, ведущему к дому дедушки. Включив лифт, поднимитесь наверх и откройте дверь в дом с табличкой **G.Diz**. Поговорив с дедушкой, вы узнаете, что тот очень болен и нуждается в лекарстве. Возьмите рецепт, лежащий на буфете (**an old medicine recipe**). Посмотрев на него внимательно, вы увидите, что для приготовления лекарства вам необходимы три компонента: гриб, звезда и пузырек. Все это нужно использовать перед большим котлом, стоящим рядом с буфетом. Гриб и звезда у вас уже есть, а чтобы найти третий компонент, выйдите из дома и пройдите правее. Там вы найдете пустой пузырек (**an empty medicine bottle**). Бросив все три предмета в котел, вы получите пузырек с лекарством (**a full bottle of medicine**). Дайте лежащему дедушке выпить микстуру (B), и тот даст вам золотое яйцо (**a warm golden dragon egg**), которое он нашел в шахте. Пока это яйцо вам не пригодится, так что можете оставить его где хотите (лучше где-нибудь внизу, чтобы быстрее можно было найти его, когда будет необходимо).



Спуститесь на лифте вниз, пройдите вправо, спрыгните с дорожки вниз и пройдите на-

лево до конца. Рядом с факелом лежит ключ от дома **DORA'ы** (**Dora's door key**). Взяв его, пройдите вправо и в конце дорожки возьмите ключ от лифта дома **DYLAN'a** (**the key for Dylan's elevator**). Прыгнув вверх и влево, вы попадете к дому **DYLAN'a**. Включите лифт и поднимитесь наверх. Идите налево, пройдите мимо дома **DORA'ы** и прыгните вниз. Встав на небольшую площадку, используйте канат и, перебравшись на другую дорожку, возьмите ключ от дома **DYLAN'a** (**Dylan's door key**). Откройте дверь и поговорите с хозяином. Вы узнаете, что тот мечтает заботиться о зверьке
по имени **POGIE**, но никак не может поймать его. Может, вы сможете помочь ему?



Имеющийся у вас канат в этой деревне больше не пригодится, оставьте его где-нибудь (лучше тоже внизу) и вернитесь к дому **DORA'ы**. Вы обнаружите **DORA'y** превращенной Заксом в лягушку (**Dora who has been turned into a frog!**). Заберите лягушку и спускайтесь вниз, на землю. Возле лестницы вы увидите принца. Дайте ему лягушку, которую принц поцелует, и она превратится в прекрасную **DORA'y**. В благодарность принц даст вам арбалет (**crossbow**). Оставьте его пока на земле (неплохо рядом положить яйцо и канат) и снова поднимитесь на лифте в деревню.

На правой от «ничейного» дома дорожке возьмите ключ от дома **DAISY** (**Daisy's door key**), снова спуститесь вниз до уровня, где вы обезвредили ядовитое растение, и пройдите по нижней дороге вправо до конца. Прыгнув вверх и влево, вы выйдете к дому . Открыв дверь, возьмите ключ от дома **DOZY** (**Dozy's door key**) и маленькую железную клетку (**a small animal cage**).

Внизу поймайте забавного фиолетового зверька (он разгуливает на нижних уровнях деревни), использовав клетку, когда тот поравняется с вами.

Отнесите клетку с **POGIE** (**a cage containing Pogie the fluffle**) **DYLAN'y**, и тот даст вам взамен маленькую корову, которую вы можете обменять на что-нибудь у торговца.

Поднимитесь на лифте **DYLAN**'а наверх, пройдите направо до конца и спрыгните вниз. Внизу вы найдете гирю весом в 1 тонну (!) (**a one ton weight**). Снова поднявшись на лифте и пройдя вправо, повесьте этот груз на крюк. Мостик над вами немного опустится, и вы сможете подняться наверх и попасть к дому **DOZY**. Открыв дверь, вы найдете **DOZY** крепко спящим и не сможете поговорить с ним. Необходимо каким-то образом разбудить **DOZY**, но это вам пока не под силу.

На данный момент в деревне вам больше делать нечего и пора отправляться дальше. Проверьте, не остались ли где-нибудь случайно несобранные звезды.

Сейчас спускайтесь вниз. Оказавшись на земле, идите влево от лифта, захватив канат и арбалет. По дороге подберите окорок (**a tender joint of cooked ham**) и, спустившись под горку, используйте его, дойдя до первого дерева. В противном случае выскочит огромный лиловый зверь и изрядно потреплет вас.

Пройдя еще немного, возьмите мешок с деньгами (**a heavy bag of god coins**). Подойдите к водопаду и дождитесь, пока из воды не появится большая бочка. Быстро прыгайте

на нее и перепрыгивайте на другой берег, не задерживаясь, так как бочка погружается обратно в воду. Здесь же вы найдете иконку с пергаментом.

Продолжайте двигаться влево, пока не выйдете в город. Можете пока оставить здесь арбалет. Зайдите в первый тоннель и дайте мешок с золотом стражнику, тогда тот освободит вам проход. В каждом тоннеле наверху изображена карта-схема города, показывающая, как попасть на ту или иную улицу. Красной точкой обозначено ваше местоположение в данный момент.

Пройдите по тоннелю, из которого ушел стражник. Вы окажетесь на Бридж-стрит (**Bridge Street**). Пройдя чуть вправо, возьмите бочонок с ромом (**a barrel of pirates rum**), а пройдя левее от тоннеля, вы найдете на мосту лом (**a very strong crowbar**).

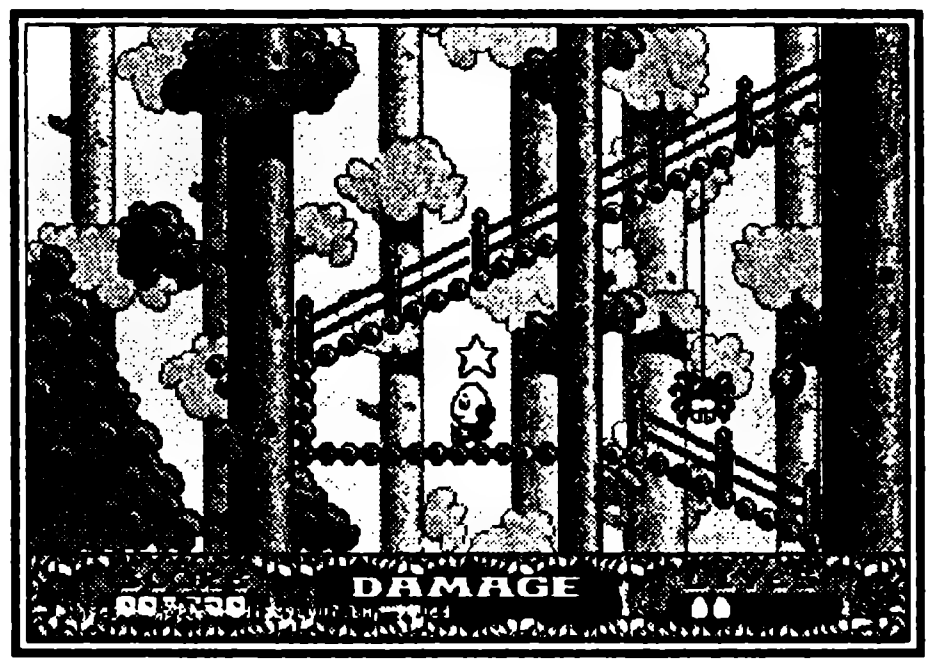
Возвращайтесь через тот же тоннель, откуда пришли. Зонтик (**a protective old umbrella**), лежащий неподалеку, очень вам пригодится. Пройдите налево до второго тоннеля и выходите через него на Док-стрит (**Dock Street**). Справа стоит пиратский корабль, но вооруженный пират не пустит вас на него, пока вы не дадите ему бочонок с ромом. На корабле вам понадобятся канат, лом и зонтик.

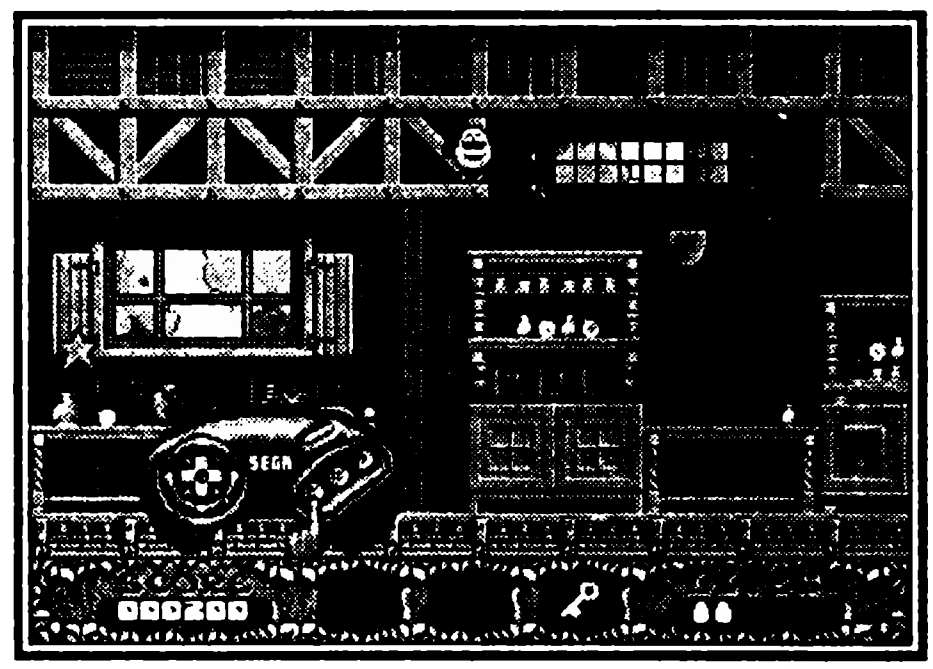
Поднявшись на корабль, идите по верхней палубе до двух ящиков, рядом с которыми на мачте есть небольшая горизонтальная площадка. Освободите одно «окошечко», но не оставляйте канат, он вам пригодится. Прыгайте по диагонали по площадкам влево и два раза используйте канат. Под развевающимся на ветру пиратским флагом возьмите колесо-лебедку (**a portcullis winch wheel**), спрыгните вниз и оставьте пока лебедку и канат на корабле или на улице. Спуститесь в трюм и используйте лом на площадке красного цвета. Под ней вы найдете ручную лебедку от ворот замка **ZAKS**'а (**Zaks portcullis winch handle**). В правом нижнем углу в трюме возьмите динамит (some sticks of dynamite). Исследовав все уголки и убедившись, что все звезды собраны, поднимитесь на верхнюю палубу и, освободив одно «окошечко», идите вправо по палубе до конца (возьмите с собой зонтик и динамит). Пират столкнет вас в воду, и вы должны будете с помощью пузырьков воздуха, поднимающихся со дна, подняться на поверхность, попутно собрав все звезды, которые есть в воде. Красная линия показывает запас кислорода (**oxygen**), имеющийся у вас (кислород ограничен, так что поторопитесь!).

Выбравшись на берег, возьмите акваланг (**an aqua lung for under water**), прыгните в воду с левой стороны от корабля и сразу же выбирайтесь на берег. Идите влево до конца, до входа в шахту, подобрав по дороге гаечный ключ (**a machine wrench**). Акваланг пока можете оставить рядом с мостом.

Спустившись в шахту, с помощью гаечного ключа запустите механизм, включающий все лифты в шахте. Желательно иметь с собой зонтик, так как с потолков всюду капает ядовитая жидкость.

Вернитесь к деревне, заберите золотое яйцо и, имея с собой динамит, яйцо и зонтик, спускайтесь в самый низ шахты. Увидев вагонетку, пока не садитесь в нее, а идите в противоположную сторону. Пройдя через два моста над раскаленной лавой, идите направо, пользуясь лифтами, пока не выйдете к боль-





шому камню, преграждающему путь. Положите динамит по середине между камнем и детонатором и используйте (B) детонатор. Камень разрушится, и вы сможете подняться наверх, к дракону, плюющемуся огненными шарами. Проскочив быстро направо, пока дракон не успел опомниться, положите золотое яйцо рядом с другим, которое находится там, и успокоенный дракон перестанет изрыгать огонь. Рядом с яйцами в углу возьмите золотой трилистник (**a solid gold Irish Shamrock**).

Возвращайтесь обратно, по дороге подобрав топор (**a bridgebuilder's sharp axe**). Взяв акваланг, используйте топор, стоя на середине деревянного мостика справа от шахты. Опустившись под воду, на одной из площадок возьмите литавры (**a pair of brass cymbals**).

Идите в деревню и используйте литавры над ухом спящего **DOZY**. Он проснется и даст вам старый персидский ковер (**a thick Persian rug**).

Спустившись вниз, снова идите в город, прихватив с собой корову и трилистник. Войдя в первый тоннель, выходите на Бридж-стрит и пройдите налево до другого тоннеля. Пройдя сквозь тоннель, вы окажетесь на Док-стрит. Пройдите налево и зайдите в тоннель, расположенный между двумя фонарями, который выведет вас на Кастл-стрит (**Castle Street**). Пройдя направо до входа в замок, используйте у ворот лебедку-колесо, которая поднимет решетку. С собой у вас обязательно должен быть арбалет.

Войдя в ворота (**B**), вы обнаружите, что из замка вас постоянно будут обстреливать. Ваша задача – с помощью арбалета сбить столько противников, чтобы все кружочки под надписью **STATUS** стали желтого цвета. При попадании в вас снаряда один желтый кружок исчезает. Вы можете защищаться (**B**) и стрелять из арбалета (**C**), наведя прицел на противника, что не так просто, как кажется, так как неприятель очень быстро меняет свое местоположение. Когда вся линия кружков станет желтой, вы автоматически войдете в замок. В левой верхней части на площадке рядом со стулом вы найдете комплект сборного подвесного моста (**a complete d.i.j. rope bridge kit**). Собрав все звезды, выходите из замка и вернитесь на Док-стрит. Пройдите по ней влево еще до одного тоннеля (по дороге вам снова встретится иконка с пергаментом) и по нему выходите на Кастл-стрит, в левую ее часть. Идите направо, пока не увидите стоящего человека, это торговец, который в обмен на корову даст вам волшебную фасолину (**a magic green bean**). Через любой из двух тоннелей рядом с торговцем выходите на Док-стрит и идите влево до лестницы, ведущей к кладбищу (**graveyard**). На кладбище, не доходя до коричневого здания, поднимитесь на холм и используйте подвесной мост, чтобы попасть к ключу с черепом (**a key with a skull motif**). Взяв ключ, продолжайте идти влево и, выйдя с кладбища, дойдите до человека в зеленой фуражке, который преграждает вам дорогу. Дайте ему трилистник, и он с радостью уберется с вашего пути, а вы на том месте, где он стоял, рядом с табличкой с изображением фасолины, используйте свою фасоль. Вырастет огромный стебель, уходящий в небо, за облака. Пока не поднимайтесь по нему, а, оставив рядом ключ с черепом, пройдите чуть левее и подберите спичку (**a dry match**).

Сейчас вам придется проделать обратный путь, выйти из города и вернуться в деревню. В доме **DENZIL**'а подожгите спичкой сухую солому, лед растает, и освобожденный **DENZIL** подарит вам ласты для плавания (**a pair of flippers for swimming**). Теперь можно и вволю поплавать! Плавать вы сможете, часто нажимая С и держа стрелку в нужном направлении.

Спускайтесь вниз и идите вправо, по направлению к шахте. Надев акваланг и ласты, исследуйте весь подводный мир. По дороге к воде подберите кирку из нержавеющего металла (**a heavy duty rustproof**). Она пригодится, чтобы отодвинуть под водой камень справа от затонувшего корабля, под которым вы найдете золотую монету (**a large gold coin**). На затонувшем корабле возьмите пустой сундук (**an empty treasure chest**).

Выбравшись на крайний справа берег, возьмите мешок соли (**a large bag of salt**). Теперь возвращайтесь к шахте и идите к вагонетке (неплохо прихватить с собой зонтик). Держите одно «окошечко» свободным.

Путешествие на вагонетке – это, пожалуй, самый трудный участок во всей игре (по крайней мере, первые несколько раз).Очень трудно с первого раза безошибочно проделать нужный путь. Здесь главное – внимательность и быстрая реакция. Вагонетка движется автоматически, и ваша задача - направить ее в нужном направлении с помощью стрелок, объезжая вагонетки со злобными существами и тупики, обозначенные знаками «кирпич». Пути очень запутаны, много ответвлений и тупиков, и имеются четыре выхода: в шахту, на берег, к иконке с пергаментом и под лестницу, ведущую к кладбищу. Рельсы, на которых находятся звезды, ведут к последнему, самому дальнему выходу, где вы возьмете лопату (**a gravediggers muddy spade**). Если вы попадете к другим выходам или в тупики (в тупике вы теряете жизнь!), значит, вам придется садиться в вагонетку снова и снова, пока вы не попадете под лестницу. Чтобы продолжить свое путешествие, вам необходимо взять там лопату. Взяв ее, идите на кладбище и используйте лопату в небольшой впадинке рядом с земляной кучей.

В земле образуется яма, провалившись в которую, вы сможете взять пустое ведро (**an empty bucket**). Чтобы наполнить его водой, просто войдите в воду, которая рядом с ведром.

Выбраться из ямы вы можете с помощью гимнастического трамплина (**a gymnastic bouncy trampet**), установив его на верхней площадке под выходом на поверхность и прыгнув из ямы по диагонали. Ведро с водой отнесите к стеблю, выросшему из волшебной фасолины.

Пройдя левее того места, где вы нашли спичку, бросьте мешок с солью в яму с водой, на дне которой лежит бревно. Соль растворится и бревно всплывет, образовав подобие мостика. Чтобы переправиться через яму, просто сойдите на бревно, а на противоположном конце его выпрыгните на берег.

Итак, у вас уже должны быть собраны все звезды в тех местах, где вы побывали. Сейчас вам нужно подняться вверх по стеблю и по

облакам, используя непрерывные прыжки по диагонали, чтобы добраться до заоблачного замка колдуна **ZAKS**'а, находящегося слева. Эта не такая простая задача, так как на облаках нельзя задерживаться, иначе провалитесь вниз.

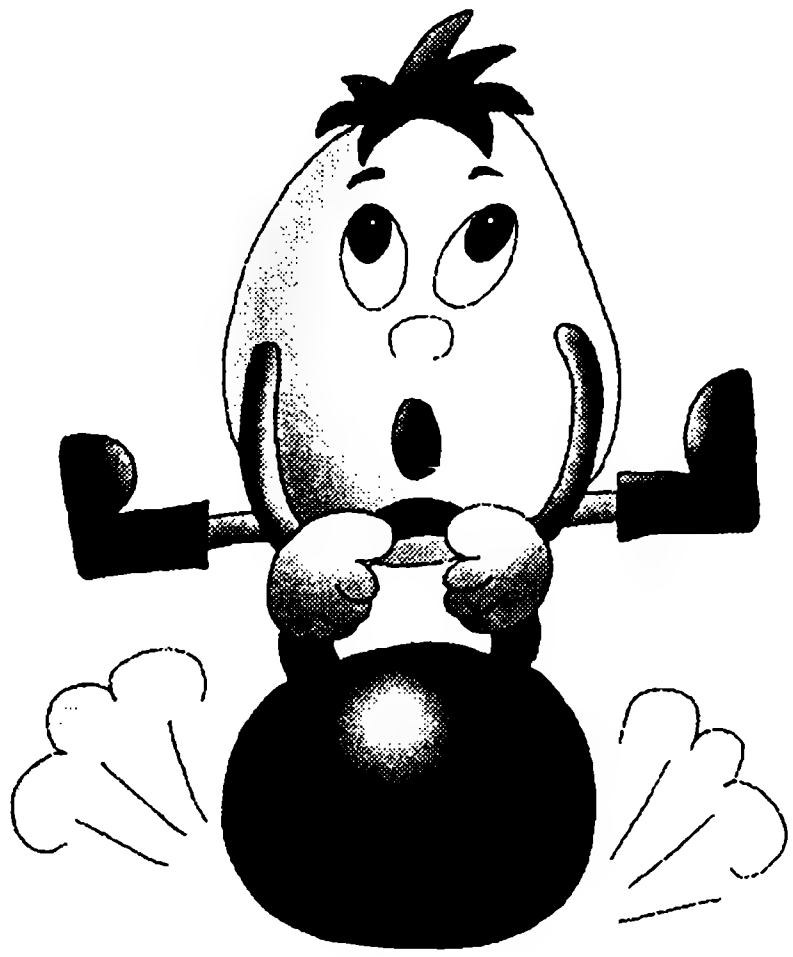
К тому же, мешают бабочки, отбрасывая вас совсем не туда, куда нужно. Но попрыгав немного по облакам, вы приобретете некоторый опыт и без особого труда сможете добраться до замка. Этот путь придется повторить два раза, так как там вам понадобятся несколько предметов: ручная лебедка, ключ с черепом, ведро с водой, ковер, канат. Не забудьте собрать звезды, находящиеся на облаках, исследовав их и справа, и слева.

Добравшись до замка, с помощью лебедки откройте ворота и ключом с черепом включите лифт. Исследуйте каждый уголок замка, чтобы не пропустить звезду. В одном из каминов лежит иконка с пергаментом. Перед участком с острыми шипами используйте ковер, а огонь в камине залейте водой из ведра. Найдите на потолке крюк и воспользуйтесь канатом, чтобы перебраться на другую площадку. Поднимитесь еще выше и переберитесь на маленькую площадку на голубой кирпичной колонне. С нее прыгните по диагонали направо и вверх, и вы попадете ко входу в башню **ZAKS**'а, который откроется только тогда, когда будут собраны все 250 звезд (когда вы возьмете последнюю, появится изображение **DAIZY** и сообщение, что вход в башню **ZAKS**'а открыт).

Пройдя в башню, вы увидите на самом верху злого колдуна **ZAKS**'а, а чуть выше – **DAIZY**, которая просит вас о помощи. Чтобы освободить **DAIZY**, вам необходимо подняться очень высоко по маленьким площадкам, попутно стараясь уворачиваться от огненных шаров, которые выпускает **ZAKS**. Это достаточно сложно и, по возможности, вам нужно иметь к этому этапу как можно больше жизней.

Если вам все же удастся подняться на самый верх и освободить прекрасную **DAIZY**-честь вам и хвала!

Автор описания Олег ТАРАСОВ



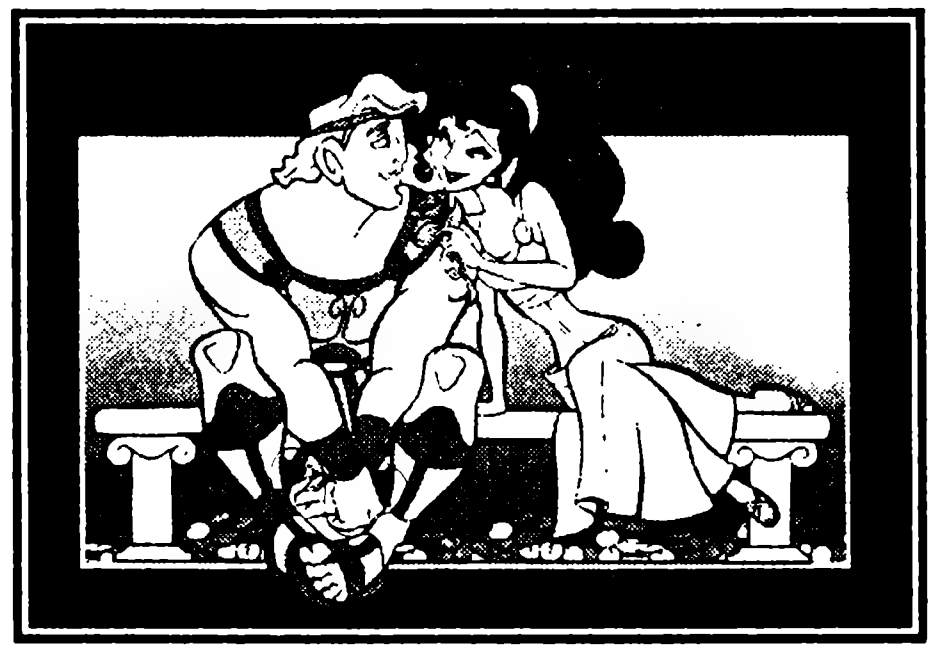
HERCULES 2

ГЕРАКЛ 2

Virgin Interactive/Disney Interactive ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Что может быть лучше хорошего полнометражного мультфильма? Странный вопрос, наверное еще более хороший полнометражный мультфильм. Но на наш взгляд, лучше полюбившегося шедевра мультипликации может быть только хорошая игра по мотивам полюбившегося шедевра мультипликации — ведь игра дает вам великолепную возможность лично принять участие в приключениях полюбившихся героев.

Предыстория



На счету студии Уолта Диснея уже почти сорок замечательных полнометражных мультфильмов, многие из которых, без всяких оговорок, можно назвать полными шедеврами. Наши дедушки и бабушки когда- то выстраивались в очередь к кинотеатрам, в которых шла «Белоснежка и семь гномов» – американские союзники в годы войны поставляли нам по ленд-лизу не только тушенку, «виллисы» и «студебекеры», но и диснеевские мультфильмы. Представляете, как в те времена смотрелось на экране это яркое буйство красок, эта великолепная анимация! Согласитесь – и в наши дни жизнь без диснеевских мультфильмов была намного более серой и скучной. Вы ненадолго забываете о скучной серой реальности и переноситесь в настоящий волшебный мир – мир сказок братьев Гримм, Шарля Перро, Ганса Христиана Андерсона, мифов и легенд разных народов со всех уголков земного шара.

Но, увы, до сравнительно недавних пор вы могли быть лишь зрителем, ну а теперь у вас есть возможность наслаждаться мультфильмами в качестве не только зрителя, но и игрока – следом за вышедшим на экраны мультфильмом сразу же появляется посвященная ему компьютерная игра.

Игры по мотивам мультфильмов появлялись еще в те незапамятные времена, когда на рынке игровой техники безраздельно царили восьмибитные игровые приставки.

'Ныне об этих играх можно вспоминать лишь со снисходительной улыбкой – сходство между мультипликационными героями и героями этих игр было, как бы это помягче сказать, слегка поверхностным. Про анимацию и говорить нечего – жизнерадостные мультперсонажи перемещались по экрану с грацией бронетранспортеров и шагающих экскаваторов. Хотя зачем вспоминать позавчерашний день истории компьютерных игр? А вот день вчерашний все-таки можно вспомнить. Во всяком случае, можно с теплотой и любовью вспомнить замечательные платформенные игры по мотивам диснеевских мультфильмов, выпущенные фирмами Disney Software и Virgin. Наверное, вы еще не забыли эти старые хиты – Aladdin, Lion King, Jungle Book. Эти игры, появившиеся в 93-94 годах на Sega Megadrive и SNES, обрели бешеную популярность – еще бы, это были первые игры, которые более или менее полно передавали великоле-

пие диснеевской мультипликации: между героями игры и их прототипами уже не было зияющей пропасти. К тому же эти игры великолепно передавали и саму атмосферу великолепных мультфильмов, по мотивам которых они сделаны. Но технический прогресс не стоит на месте – он движется вперед семимильными шагами. Технические возможности Sony PS ни идут ни в какое сравнение с техническими возможностями шестнадцатибитных приставок. И если уж делать игры по мотивам мультфильмов для такой замечательной приставки, то эти игры по зрелищности должны не уступать, а то и превосходить шедевры, по мотивам которых они созданы. Итак, в 1997 году на экраны вышел очередной полнометражный мультфильм студии Уолта Диснея – Hercules (Геракл). Не будем лишний раз хвалить великолепную графику и анимацию, превосходный диснеевский юмор, замечательную музыку – этот мультфильм вовсе не нуждается в лишней рекламе.

Героем этого мультфильма стал Геракл – пожалуй, самый знаменитый из древнегреческих героев, сын Зевса, унаследовавший от него нечеловеческую силу, победитель разнокалиберных чудовищ, неустрашимый воин и все такое прочее. Правда, создатели мультфильма основательно перекроили старые греческие мифы – какой-нибудь профессиональный историк, специалист по греческой мифологии во время просмотра этого кинопроизведения наверняка будет рвать на себе волосы, стучаться головой об стену и издавать нечленораздельные звуки. Но если вы не специалист по греческой мифологии, а обычный зритель, вряд ли вы будете оскорблены в своих лучших чувствах, тем более если учесть, что столь же бесцеремонно студия Уолта Диснея поступает и с Виктором Гюго, Шарлем Перро и прочими авторитетами (не говоря уж о том, что на старые сказки и легенды не надо закупать авторских прав).

Согласно этому мультфильму Геракл является сыном Зевса и его законной супруги Геры (а не сыном Зевса и смертной женщины, как считали греки). Так и остался бы Геракл на Олимпе, если бы не коварные планы Аида – повелителя подземного царства, одного из титанов (титаны были предшественниками богов-олимпийцев, боги одержали над ними победу в так называемой титаномахии – войне с титанами) – он хочет освободить из неволи поверженных собратьев титанов и установить свое господство над миром. Через семнадцать лет звезды должны занять нужное Аиду положение, титаны вырвутся на своду и возьмут штурмом Олимп. План должен увенчаться успехом, но единственный, кто может сорвать этот незамысловатый план – это Геракл (вообще- то и согласно классическим мифам Зевс неустанно плодил смертных героев именно на случай новых разборок с титанами). Но убрать Геракла не так-то просто – ведь он один из богов, и как следствие – бессмертный и неуязвимый. Благодаря коварству Аида новорожденный Геракл становится смертным, но ему удается сохранить божественную силу. Ну, а что будет дальше, догадаться несложно – Геракла ждут его подвиги (Аид будет заботиться о том, чтобы Геракл не скучал), любовь, ну, и разумеется, грандиозная битва, в ходе которой он спасает богов.

Игра, созданная по мотивам мультфильма фирмой Disney Interactive, представляет собой настоящий шедевр – превосходное сочетание полноценной диснеевской мультипликации и трехмерной графики, захватывающий с первой секунды игровой интерес, это не говоря уж о такой приятной мелочи, как обширные отрывки из мультфильма, комментирующие драматические события, происходящие в игре.

Main Menu (Главное меню)

Start Game – здесь все ясно без всяких комментариев – начать игру.

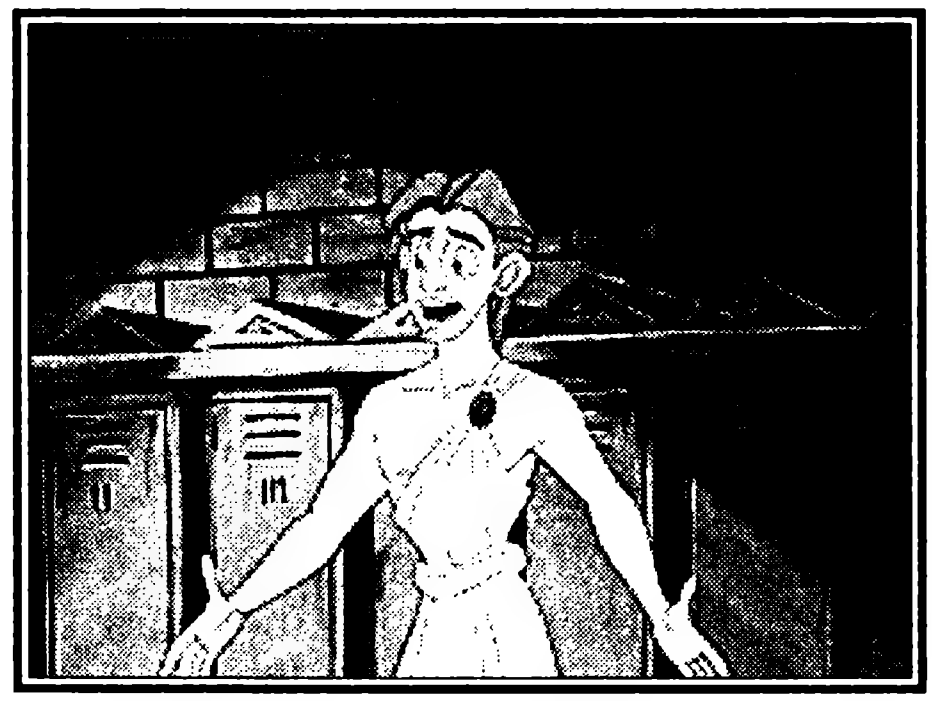
Passwords – ввести пароль уровня, на котором вы остановились, или уровня, который вам просто больше понравился. Ввести пароль вам поможет подруга Геракла – Мег. Она, повинуясь вашим командам, ходит вдоль постаментов с четырьмя греческими вазами. На каждой вазе есть набор символов, из которых, собственно, и состоит пароль. При помощи клавиш «Влево», «Вправо» вы выбираете нужную вам вазу, клавиша «А» заставит Мег вращать выбранную вазу, меняя символы, пока наконец не появится тот символ, который вам нужен, ну а когда все четыре символа выбраны, нажимайте на «А» – Мег скажет вам, временно исполняющему обязанности Геракла, что-нибудь такое ободряющее. После чего загрузится нужный вам уровень.

Options – Настроечное меню

Controller – Настройка клавиш управления. Если вам не нравится расстановка клавиш по умолчанию (хотя она, на наш взгляд, вполне удобна), вы можете переназначить клавиши так как вам нравится. Поэтому поговорим лучше о тех действиях, которые Геракл может совершить, повинуясь вашим нажатиям на клавиши.

Power Punch – Мощный удар кулаком. Кулаки у Геракла – будь здоров, да и силушкой родители-олимпийцы не обидели. Живи этот герой в наши дни, он мог бы ударом кулака остановить тепловоз на полном ходу. Но поскольку Геракл жил не где нибудь, а в Древней Греции, кулаками в этой игре придется крошить нагромождения камней и разносить вдребезги мраморные колонны. Чтобы совершить подобное действие (крошение и сокрушение преград кулаком), держите эту клавишу нажатой до тех пор, пока индикатор энергии (что это такое см. «Игровой Экран») не переполнится, отпустите клавишу и полюбуйтесь разлетающимися по экрану обломками. Если вы недодержали клавишу, то получится просто другая разновидность обыкновенного удара кулаком. К сожалению, Геракл не может крошить и ломать все подряд, но узнать преграды, которые ему по силам разнести достаточно легко – подойдите к преграде вплотную и просто ударьте по ней мечом или кулаком. Если с преграды посыпались каменные крошки – значит, это уже не преграда, смело используйте «Мощный Удар».

Sword – обыкновенный удар мечом. Меч в руках Геракла – весьма эффективное оружие, он наносит рубящий удар наотмашь, лезвие описывает широкий полукруг и все, что не успело увернуться, получает тяжелые травмы и повреждения. Для рядового противника такого удара более чем достаточно. Мечом также можно устранять преградившие путь камни и колонны, но лучше все- таки использовать для этой цели «Мощный Удар».



Punch – столь же обыкновенный удар кулаком. Геракл просто молотит кулаками пред собой. Нарвавшийся на серию ударов рядо-

вой противник быстро выйдет из строя, но лучше все-таки использовать в схватках меч – у него больше зона поражения.

Jump – прыжок. Жизненно важное действие для героя любой платформенной игры. Что такое жизнь героя такой игры? Всего лишь длинная серия прыжков. Если вы хотите не просто прыгнуть, а за что нибудь схватиться, удерживайте не только эту клавишу, но и клавиши направления – «Вверх», «Вперед» или «Назад», в зависимости от того, куда вам надо забраться. Клавишу «Прыжок» можно использовать и для ломания скал под ногами – для этого требуется подпрыгнуть вертикально вверх и в высшей точке прыжка снова нажать клавишу «Прыжок» – то, что у вас получится, впечатлит вас не менее, чем «Мощный Удар»: Геракл обрушит свою тушку на ни в чем не повинные скалы и скалам не поздоровится. К сожалению, ломать прыжком скалы можно далеко не везде (если бы ограничений не было, игроки бы только тем и занимались, что крушили несчастный ландшафт), а только там, где в скале есть широкая трещина, во всех же прочих местах Геракл будет просто сотрясать землю.

Sound – Настройки звуковых параметров. Не слишком полезный пункт меню – настроить громкость звука можно и непосредственно на телевизоре.

Gameplay – Настройки сложности игры.

Number of Lives – Количество жизней вашего Геракла или, иначе говоря, количество попыток пройти уровень. С этой настройкой, наверное, все ясно – чем у вас больше жизней, тем дольше вы проживете. Тем, кто совсем не знает английского, напоминаем, что one на этом языке означает один – 1 (одна) жизнь, four – 4 (четыре) жизни. Сколько вам надо – решайте сами. Максимальное число жизней, которое можно набрать в этой игре – 9 (девять), больше, увы, не дают. Как только жизни закончились – игру можно начинать проходить заново.

Difficulty – Выбор уровня сложности. Уровни сложности влияют на тяжесть повреждений, наносимых вам врагами, обилие врагов и препятствий. Всего уровней сложности три.

Beginer – Начинающий. Название говорит само за себя – пройти игру не составляет никакого труда. Но зато и игра имеет меньшую протяженность – вместо десяти уровней вы можете пройти только восемь и так и не увидите финальной заставки. Но для того, чтобы набраться опыта, не помешает для начала пройти игру и на этом уровне сложности.

Medium – Средний. Этот уровень выставлен по умолчанию. Определенные сложности возникнут у вас на последних уровнях, а так ничего сложного – играть можно особенно не напрягаясь.

Herculian – Геркулесовский. Уровень для настоящих героев, способных совершать чудеса при помощи джойстика. Но зато на этом уровне сложности есть и такая полезная вещь, как так называемые «кредиты» – возможность продолжить игру после того, как у вас закончились жизни, на том же уровне, на котором вы скоропостижно скончались с тем же начальным запасом жизней. Вы видите ожившую статую Зевса, который

подбадривает вас и вдохновляет на дальнейшую борьбу. Но если к дальнейшей борьбе вы не готовы – то можете и не брать «кредит», никто вас не неволит.

Quit – Выход из меню.

Вид игрового экрана

В основном на экране вы видите красивые пейзажи древней Эллады и вашего героя, совершающего подвиги, но на экране можно найти и полезную информацию о состоянии дел у вашего героя.

Количество жизней у вашего героя. Это количество может колебаться от одной жизни до девяти.

Индикатор здоровья. Вражеские атаки, столкновения с препятствиями наносят Гераклу повреждения, которые и отображаются на этом экране. Как только запас здоровья упадет до нуля, Геракл потеряет одну жизнь.

Указатель энергии, необходимой для нанесения «Мощного Удара». Что такое «Мощный удар» и как его наносить см. Options/Controler .

Указатель используемого в данный момент оружия или защиты. По умолчанию Геракл использует обыкновенный меч, но по дороге он может разжиться эффективным супероружием. Для того, чтобы сменить один вид оружия на другой вам придется нажимать клавишу «С».

На обычных уровнях информация о герое находится в верхней части экрана, при встрече с каким- либо боссом в нижней части экрана появляется индикатор здоровья босса. На «бегательных» уровнях информация смещается в нижнюю часть экрана и среди этой информации отсутствует индикатор энергии для нанесения «мощных ударов» – ведь на таких уровнях надо именно бегать, а не кулаками махать.

Полезные предметы

Предметам даны произвольные названия, исходя из внешнего вида – так как в игре они вообще никак не называются.

Синий флаг – здоровье. Позволяет лечить полученные в ходе совершения подвигов раны.

Фигурка Геракла – Удлинитель индикатора здоровья. По мере того, как вы раз за разом подбираете этот предмет, индикатор здоровья у вас неуклонно растет, пока наконец не достигнет предельной величины почти во всю ве́рхнюю часть экрана. Как только вы взяли этот предмет – индикатор здоровья становится длиннее, но та часть индикатора на которую он удлинился, еще не заполнена здоровьем, так что придется поискать синий флажок. Если вы умираете, то начав заново со следующей жизнью, вы сохраняете ранее набранную длину индикатора здоровья, правда, заполнен он будет не до конца, но не хватать будет лишь той порции, которая восстанавливается при помощи одного синего флажка. От уровня к уровню длина индикатора здоровья, к сожалению, не сохраняется.

Горшок – В этих горшках находятся фрагменты пароля – поскольку пароль состоит из четырех фрагментов, то и горшков на каждом уровне не более четырех. Найти их никогда не помешает.

Буква из имени Геракла – На каждом уровне в труднодоступных местах запрятан полный комплект букв, из которых состоит имя Геракла. Если вы соберете их все, то по

окончании уровня у вас появится возможность сохранить состояние игры при помощи memory card. Если вы еще не обзавелись подобной полезной штуковиной, то поиску букв вы можете не уделять особого внимания.

Монеты – Совершение подвигов – это, конечно, в высшей степени благородное занятие. Но не следует забывать о грубой прозе жизни – жить-то на что-то надо. И Геракл помимо героических поступков занят еще и неутомимым собиранием материальных ценностей – благо, монет в Древней Греции было с избытком, просто под ногами валялись. По окончании каждого уровня собранные монеты конвертируются в призовые очки, в соответствии с очками определяется рейтинг вашего героя – за самый высокий рейтинг «hero» (герой) дают несколько дополнительных жизней, за самый низкий – «zero» (полный ноль без палочки), как легко догадаться, не дают ничего.

Шлем – Дает возможность некоторое (не очень продолжительное, к сожалению) время побыть бессмертным и неуязвимым. На бегательных уровнях он используется автоматически и начинает действовать спустя мгновение после того, как вы его подобрали. На всех прочих уровнях его можно выбрать как оружие при помощи клавиши «С».

Башмаки – Этот предмет встречается только на «бегательных» уровнях. Дает возможность разогнаться до приличной скорости и на полном ходу разносить вдребезги встающие на пути препятствия. К сожалению, срок действия этого предмета крайне быстро истекает.

«Меч-молния» – Этот предмет, как и нижеперечисленные, дает вам возможность модернизировать ваше холодное оружие. Теперь ваш меч может стрелять молниями или, вернее, сверхмощными электрическими разрядами. Если вы просто нажмете на клавишу «Меч» и тотчас же опустите ее – вы просто выпустите молнию. Если вы будете удерживать эту клавишу, то из меча будет исходить поток электричества, этим потоком можно управлять при помощи стрелок крестовины. Крайне удобное оружие. Единственный недостаток (присущий и всем остальным видам супероружия) – ограниченность действия по времени, но если собрать несколько подобных предметов, то «меч-молния» будет действовать дольше.

«Огненный меч» – Этот предмет заставит ваш меч стрелять самонаводящимися огненными сгустками. Напрасно враг старается увернуться – безжалостный сгусток пламени настигнет его повсюду. Единственный недостаток этого супероружия заключается в том, что часто враг успевает атаковать еще до того, как его настигло возмездие в виде сгустка пламени.

«Меч-взрывная волна» – А этот предмет заставляет ваш меч испускать смертоносные волны, убивающие все живое, правда, радиус действия этой штуковины невелик и волны распространяются только в горизонтальной плоскости. Но против больших скоплений пикирующих птиц эта штука более чем удобна. Все супер-предметы – шлем, разновидно-

сти мечей действуют только на том уровне, на котором вы их нашли, на следующем уровне вам придется искать их заново. Кроме того, действие этих предметов ограничено по времени.

Гермес – Это вообще-то не предмет, а древнегреческий бог – покровитель мошенников и спекулянтов, посланец Зевса. В этой игре ему отведена роль, если так можно выразиться, «запоминалки» – если вы прошли мимо Гермеса, а затем вас одолели враги, то с новой жизнью вам придется проходить уровень не с начала, а с того места, где вы в последний раз встречались с Гермесом.

Полное описание

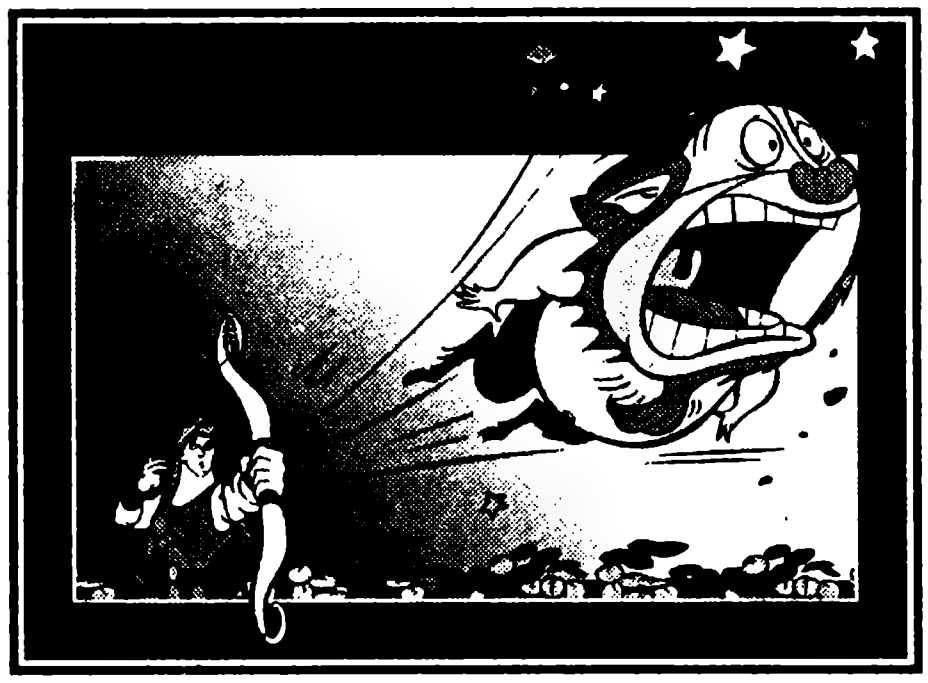
You Base D.I.D. Курс молодого героя

Заветная мечта Геракла – попасть на Олимп, стать одним из бессмертных богов. Но на Олимп так просто не берут, на всех желающих стать бессмертными и всемогущими на этой, в общем-то, небольшой горе места не хватит. Так что прежде чем попасть на Олимп необходимо стать героем. Геракл берет уроки геройского у сатира ... – это своеобразный аналог Иеды – учителя джедаев из «Звездных войн», такой же маленький и невзрачный, только не ушастый, а с рожками. Этот тренер обучал геройскому мастерству Персея и аргонавтов и вообще всех героев Древней Греции. Его заветная мечта сводится к воспитанию самого великого героя всех времен и народов. Вам не кажется, что сатир наконец-то обрел достойного ученика? Уровень очень длинный и вместе с тем очень легкий, каким и положено быть первому уровню. Ваша задача – рубить мечом (или разносить кулаками) подвешенные на веревках или на бревнах мешки. Как только очередная порция мешков успешно порублена, ваш учитель опускает веревку с очередной куклой, изображающей жертву, которую вы спасаете. Эту куклу вам необходимо взять, иначе сатир не уберет препятствие, блокирующее дальнейший путь. Две из букв имени Геракла находятся как раз на бревнах, к которым подвешены мешки. На первом из них вам придется дважды совершить «мощный прыжок» (прыжок вниз), на втором прокрутиться на перекладине и прыгнуть вверх. Часть пути вам придется проделать по скалам, будьте внимательны – ищите трещины, которые можно разнести при помощи «мощных прыжков» – в тайниках, скрывающихся за этими трещинами, хранятся горшки с кусками пароля, буквы из имени Геракла и множество монеток и здоровья.

В скалах вам будут встречаться стаи зловредных птиц, которые просто обожают пикировать на Геракла, если хотите, можете уничтожать их по одной при помощи меча или кулаков, но лучше устроить массовое уничтожение при помощи «меча-молнии».

Перепрыгивая ямы с водой, не бойтесь свалиться вниз – не утоните, зато вас наверняка покусают зубастые рыбы, прыгающие из ямы в яму. Возможно, некоторые сложности возникнут у вас в лесу. Дело в том, что что двигаться строго по прямой вы уже не

сможете – путь преградят деревья и скалы, никак не реагирующие на «Мощный удар». Наткнувшись на такую непреодолимую преграду, обратите внимание на тропинку, ведущую вглубь экрана, подойдите к тропинке и нажмите клавишу «Вверх» – проблема решена.



Геракл поворачивается к вам спиной и углубляется в лес, как только тропинка кончилась, он снова может двигаться влево или вправо, пока не наткнется на очередную преграду, которую можно обойти при помощи очередной тропинки. Внимательно обследуйте лесной лабиринт – рядом с горшком с куском пароля (он находится на виду и не заметить его очень сложно) находится последняя буква из имени Геракла.

Hero's Gauntlet. Вызов для героя

Изнурительные тренировки продолжаются. На этом уровне игра своим графическим решением очень напоминает Crash Bandicut – вы видите нашего героя со спины, а герой бежит по полностью трехмерным дорожкам и ущельям, преодолевая излишне многочисленные препятствия. Ассортимент препятствий весьма разнообразен – качающиеся лезвия, падающие под ноги колонны, сходящиеся глыбы мрамора, катящиеся камни. Не будь Геракл сыном Зевса, ему и одного такого непреодоленного препятствия хватило бы, чтобы навсегда оставить мысли о том, чтобы стать героем. Возможно, поначалу уровень покажется излишне сложным, но смеем вас заверить, что в сравнении с дальнейшими «бегательными уровнями» это не более чем утренняя пробежка вокруг дома. Вы можете не только маневрировать, уворачиваясь от всяческих напастей при помощи клавиш «Влево», «Вправо», но и регулировать скорость движения Геракла:

— при помощи клавиши «Вперед» вы можете заставить его дать газу
— при помощи клавиши «Назад», наоборот, слегка притормозить
— кроме того, вы сможете прыгать.

Не забывайте о том, что бежать вперед, сломя голову, совсем не обязательно, гораздо разумнее будет бежать как можно медленнее, удерживая клавишу «Назад». До конца уровня вы доберетесь медленнее, но зато целее будете – в вашем распоряжении будет больше времени для того, чтобы вовремя среагировать на грозящую вам опасность. Постоянно тормозить совсем необязательно, но вот перед препятствиями притормаживать просто необходимо, а когда до препятствия остаются считанные шаги, смело жмите «Вперед» и давайте газу.

Centaur's Forest. Лес кентавров

Успешно окончив краткие курсы героев, Геракл отправляется в Афины. Ведь пока что он никому не известен, не совершил еще ни одного подвига, а герой не должен прозябать в безвестности, иначе какой же он герой. Но путь Геракла к Афинам лежит через лес, кишмя кишащий кентаврами (вообще-то настоящий, а не мультипликационный Геракл славен еще и тем, что учинил бойню на горе Пелеон, где истребил всех

кентавров, какие только попали в поле зрения). Это в мультфильме кентавр был только один, в игре их несколько больше, а тот самый кентавр из мультфильма поджидает вас в самом конце уровня. Кое-какие навыки хождения по лесу вы уже получили на первом уровне, вот только лес здесь куда более, скажем так, густой. К тому же он не лишен зловредных обитателей – помимо привычных уже птиц вам встретятся кентавры, грифоны и древнегреческие блатные. Всех этих врагов старайтесь не подпускать вплотную и наносить удар первым. Оптимальный выход из положения – использование «огненного меча» или «меча-молнии», позволяющих расправляться с врагами на солидной дистанции. Пару раз вам придется форсировать небольшие водоемы, перегороженные грудами камней. Но камни не составляют для вас проблемы – к вашим услугам «Мощный Удар». Правда, на втором водоеме кое-какие проблемы вам создадут кентавры, разгуливающие на заднем плане и методично закидывающие вас каменными глыбами. Что бы не уворачиваться от этих подарков (а камни летят медленно, и увернуться от них не так сложно, но пока вы будете копить энергию для «Мощного Удара», в вас успеют попасть как минимум два-три раза), не забудьте, прежде чем прыгнуть в воду, подобрать шлем, обеспечивающий вам временное бессмертие. Времени его действия вполне достаточно для того, чтобы разделаться с каменными преградами. Внимательно исследуйте скалы – во первых в них есть уже знакомые по первому уровню трещины, скрывающие тайники, во- вторых , в горах, как и в лесу, кое- где вы можете перемещаться вглубь экрана. В одном таком месте, не развернувшись вниз (т. е. не вглубь, а вовне экрана), вы не сможете пройти дальше, в другом месте вы сможете найти тайник, скрывающий одну из букв из имени Геракла. Но вот наконец вы добрались до главного на этом уровне негодяя – помеси перекачавшегося культуриста и битюга-тяжеловоза (такими художники из студии Уолта Диснея представляют себе кентавров).

Чудовище лесное бродит по водоему, на противоположном берегу которого сидит Мег – будущая подруга Геракла (какой же герой обходится без героини?). А в нижней части экрана появляется индикатор здоровья противника. Вы рветесь в бой. Что ж, похвально, но увы, лобовая атака ничего не даст. Вы можете сколько угодно долбать его мечом, кулаками, «мощными ударами», супероружием, но лошаку-мутанту все будет нипочем. Вернее, вы можете долбать его не сколько угодно, а лишь до тех пор, пока кентавр не выбьет из вас дух. Действовать надо иначе – от вас требуется всего-навсего пересидеть атаки кентавра в безопасном месте, и как только он успокоится и повернется к вам спиной, вспрыгнуть ему на хребет. Конечно, вскоре он сбросит наглого наездника, но каждая такая поездка отнимает у врага изрядную часть индикатора здоровья.

Относительно безопасным местом, в котором можно пережить вспышки ярости у кентавра, является скальный уступ, на котором расположился Гермес. Как только Кентавр приблизился к уступу и атаковал (а атаки у него бывают двух видов – он или размахивает кулаками, или молотит копытами, причем вторая разновидность атаки наиболее опасна) вы подпрыгиваете, уворачиваясь от ударов (на воде увернуться, находясь неподалеку от кентавра, фактически невозможно), а когда он успокоится и повернется к вам своим могучим задом, покидайте убежище и прыгайте ему на спину. Вам придется поступать так до тех пор пока у противника не иссякнет запас здоровья. Но вот запас здоровья у кентавра иссяк, обессиленный, он опускается в воду, но уровень почему-то не спешит заканчиваться. А происходит это потому, что вы еще не нанесли кентавру последнего удара (что-то вроде фаталити из Mortal Kombat) – подой-

дите к поверженному кентавру вплотную и нанесите «Мощный Удар». То, что последует за этим, наверняка заставит вас улыбнуться. По окончании уровня вы можете полюбоваться отрывком из мультфильма, повествующем о том, то Геракл безнадежно влюбился в Мег.

Big Olive. Большая олива

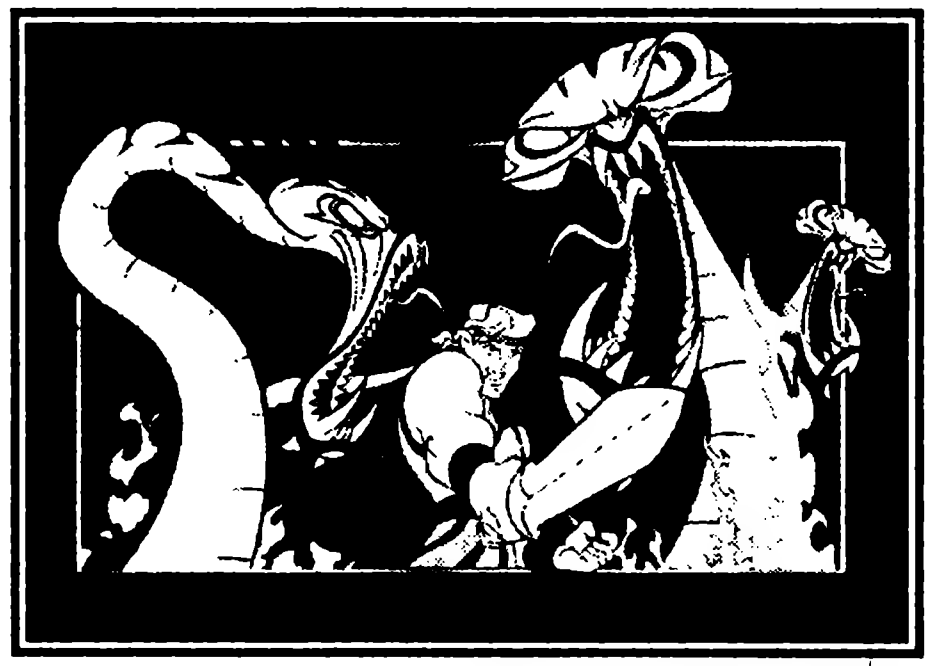
Вот вы наконец в Афинах – столице Древней (как, впрочем, и современной) Греции. Прекрасный город, в котором творил великий скульптор Фидий, вынашивал планы разгрома персов великий полководец Мильтиад, правил великий политик Перикл. И вот наконец-то туда прибыл Геракл. Но увы, не видно ликующих толп, никто не бросает под ноги цветы, стада поклонниц не рвутся разорвать героя на кусочки. И все события не происходят только лишь потому, что афиняне не знают, что Геракл великий герой. Да и откуда им знать, ведь он еще не совершил никаких подвигов. Так что пора браться за дело, создавать себе репутацию героя.

Вас ждет долгая экскурсия по Афинским улицам. Леса мраморных колон, изящные портики и прочие красоты древнегреческой архитектуры. Но вскоре вам будет не до красот, помимо безобидных зевак и коз, по улицам Афин слоняются блатные с ножиками, вылазят из мостовой скелеты с мечами, с безоблачного неба в бегающих по улицам кошек ударяют молнии, и они уносятся прочь, оставляя за собой след из пламени – веселый городок Афины, одним словом. Перейти улицу и то проблема – из глубины экрана несется поток колесниц, ни одна из которых и не подумает остановиться, когда улицу переходит будущий великий герой.

Разобраться с толпами рядовых врагов вы сумеете без проблем – вы уже умеете пользоваться мечом и супероружием. Потери здоровья при столкновении с колесницами весьма существенны лишь на уровне сложности Herculian, так что улицы можете переходить без опаски – насмерть не затопчут. Тщательно исследуйте все закутки на пути – не забывайте прыгать по шестам и скакать по каменным платформам – после серии изнурительных акробатических упражнений вас, как правило, ждет приз в виде горшка с куском пароля, буквой из имени Геракла, не говоря уж о россыпях монет, удлинялках здоровья и прочих полезных вещах. Внимательно смотрите под ноги – на этом уровне тоже есть трещины, скрывающие под собой тайники.

Есть на этом уровне и целых два босса – надо же все-таки доказать рядовым афинянам, что и от великих героев есть какая-то польза в решении повседневных проблем.

Первой такой проблемой стал минотавр, свирепствующий на улицах Афин. Вообще-то он родом с острова Крит, где жил в персональном лабиринте и питался греками, которых скармливал чудищу злобный критский владыка. Убил это чудовище вообще-то совсем не Геракл, а Тезей, но не будем придираться к подобным мелочам – ведь как бы то ни было, в игре его убить должны именно вы. Минотавр стоит на вершине лестницы на которую вам, увы, не подняться, и швыряется в вас камнями. Вам следует поступить в точно-



сти также – если вы отойдете в крайний правый угол экрана, вы найдете там увесистый кусок мрамора.

Возьмите его и отправляйтесь к минотавру, как кидать камни вы уже знаете, клавиши «Меч» и «Вверх». Швырнув мраморную глыбу, возвращайтесь обратно в крайний правый угол экрана, где вы найдете неизвестно откуда взявшийся точно такой же кусок мрамора и поступайте так до тех пор, пока у минотавра не кончится здоровье. Уворачиваясь от камней, обратите внимание на то, что у перил лестницы находится мертвая зона, куда камни не попадают. Завалив минотавра, не забудьте отскочить в сторону – он скатится по ступеням лестницы и если эта увесистая туша угодит вам под ноги, вы распрощаетесь с изрядным куском здоровья.

Второй проблемой, от которой вы должны избавить афинян, стала стая хищных птиц, утаскивающих в неизвестном направлении добропорядочных афинских граждан. Перед вами, если можно так выразиться, коллективный босс – босс, представляющий собой тесный сплоченный коллектив птичек. Ни в коем случае не принимайте за босса большую птицу, преградившую вам путь в правой части экрана – убить ее нельзя, но клюется она больно. Ваша задача – просто убивать птиц до тех пор, пока не иссякнет индикатор вражеского здоровья в нижней части экрана. Колонны птиц то летают на заднем плане вне пределов досягаемости вашего смертоносного оружия, то приближаются к вам – в этом случае не зевайте, уничтожайте злобных пернатых. Можно, конечно, убивать птиц обычным мечом и даже кулаками, но в этом случае это занятие может растянуться очень надолго (к тому же атаки птиц приносят ощутимые повреждения). Так что используйте супероружие, самым оптимальным из которого является «меч-молния». После расправы над птицами вам останется только добраться до конца уровня, по дороге исследуя все мыслимые закоулки в поисках тайников.

Hydra Canyon. Каньон, в котором обитает злобная Гидра

Нашлась-таки работенка для героя. Спасибо Аиду – он не даст вам скучать. Геракл становится для него головной болью номер один и он позаботится о том, чтобы вы не прибывали в бездействии. Мег сообщает Гераклу, что двоих детишек завалило камнями. Детишек завалило камнями! Отлично! То, что надо! Пойдем спасать. Но детишки оказались лишь приманкой – в мрачном каньоне Геракла ждет встреча с Гидрой. Перед вами один из самых впечатляющих и запоминающихся уровней в игре.

Вообще-то в греческих мифах Гидра жила не совсем в каньоне, да и Геракл расправился с ней несколько иначе, да и выглядела она по-другому. В игре же Гидра представляет собой что-то наподобие дракона, причем дракона полностью трехмерного и впечатляющего своей свирепостью. В самом начале поединка у Гидры всего одна голова, но если отсечь ее, на ее месте вырастают еще три головы, если отсечь одну из трех голов, появляются еще три и т. п. Настоящему, не мультипликационному Гераклу в борьбе с Гидрой помогал юноша, который прижигал у Гидры отрубленные головы, чтобы на их месте ничего не вырастало. Но и в мультфильме, и в игре Гераклу придется обходится без всяких подручных.

Итак, вы можете бегать вокруг Гидры, вернее, вокруг той части, где у нее растут головы, зайти к ней с хвоста мешают каменные глыбы. Но пространства для маневра, тем не менее, вполне достаточно, во всяком случае в начале поединка. Сверху на вас обрушиваются кусачие головы Гидры и сыплется дождик из каменных глыб. Правда,

помимо глыб сверху падают еще и удлинялки здоровья, само здоровье и горшки с кусками пароля – так что хватай, не зевай.

Тактика борьбы с Гидрой проста – как только очередная голова стремительно опускается вниз с прозрачным намерением укусить вас, уворачивайтесь и рубите эту голову к чертовой матери! И так до тех пор, пока у Гидры не кончится запас здоровья (запас голов, как легко догадаться, у нее не кончится никогда). Удобным местом для нанесения ударов является промежуток между каменной глыбой и крайней головой – бегать между лесом голов, особенно в конце поединка, занятие небезопасное.

После того как запас здоровья у Гидры упал до нуля, вам останется только насладится захватывающим зрелищем – на Гидру падает сверху огромный булыжник, оставляя от злобной твари лужу зеленоватой слизи. Ну, а затем наслаждайтесь отрывком из мультфильма, в котором благодарные жители Афин поздравляют Геракла с первой одержанной им победой.

Medusa's Lair. Логово Медузы

И в мультфильме, и в игре вы не найдете все двенадцать подвигов Геракла, вернее, все одиннадцать оставшихся подвигов, в мультфильме они фигурируют мельком во время исполнения ансамблем муз песни о славном герое Геракле. Поэтому создатели игры решили приписать Гераклу один из подвигов совсем другого древнегреческого героя – Персея, который, как известно, прославился своей победой над Медузой Горгоной.

Медуза весьма своеобразное существо, созданное больным воображением древних греков – женщина с колышущейся прической из ядовитых змей, заменяющих ей волосы, и вдобавок ко всему имеющая неприятную для окружающих способность превращать взглядом все живое в камень.

Персей поступил с ней просто – начистил щит до зеркального блеска и попросту говоря заставил Медузу посмотреться в зеркало, после чего ему не составило ни малейшего труда отрезать у нее голову.

Принцип уничтожения Медузы в игре в сравнении с греческими мифами не претерпел особых изменений, но однократного использования зеркальной поверхности для отражения смертоносного взгляда будет, увы, недостаточно. Логово Медузы представляет собой круглый зал с множеством колонн, Медуза находится точно в центре зала. Вы можете только лишь перемещаться по кругу, по пространству за колоннами, до Медузы вам никак не добраться. Но добираться до нее и не надо. Медуза атакует вас своим взглядом, напоминающим сдвоенные лазерные лучи зеленоватого цвета, ядовитыми плевками, которые облетают зал по периметру, и периодически устраивает обильные камнепады, кроме того, из земли периодически вылезают толпы нахальных скелетов. Как и во время предыдущего поединка сверху, помимо камней, падают еще и всевозможные полезные предметы – горшки с кусками пароля, удлинялки здоровья, просто здоровье и монетки. От ядовитых плевков можно увернуться просто вовремя подпрыгнув вверх, во время

камнепада вам придется лихорадочно маневрировать, скелетов вы без особых затруднений мелко пошинкуете своим мечом. Ну, а как же бороться с Медузой? Как-как – при помощи ее взгляда, разумеется. Когда Медуза начинает «смотреть», прячьтесь за ближайшую колонну и пристальный зеленоватый взгляд разнесет колонну вдребезги, на месте колонны останется зеркало. Наверное, вы уже догадались, что следующую порцию взгляда следует пересидеть именно за зеркалом, оно вернет смертоносные зеленые лучи по обратному адресу и запас здоровья у Медузы станет чуть поменьше. Как только развалится последняя колонна и взгляд Медузы отразится в последнем зеркале, запас здоровья у этой твари упадет до нуля и вы сможете поздравить себя с очередной победой.

Cyclop's Attack. Обуревший Циклоп Атакует

Наверное, вы помните этот драматический момент из мультфильма – Аид отчаялся уничтожить Геракла при помощи всевозможных монстров и чудовищ (запас чудовищ не безграничен), отчаялся найти слабое уязвимое место у непобедимого героя, а время поджимает, скоро, очень скоро титаны должны пойти на штурм Олимпа и вступить в битву с богами-олимпийцами.

Но слабым местом Геракла является любовь к Мег, которая находится всецело во власти Аида. И Геракл вынужден пойти на сделку – он отдает Аиду на сутки свою сверхчеловеческую силу, а Аид обещает, что в течение суток с Мег ничего не случится.

Безумные титаны, олицетворяющие собой силы хаоса и разрушения, карабкаются по склонам великой горы и даже молнии Зевса не в силах остановить их. А в Афины Аид отправляет одноглазого великана Циклопа (с которым вообще-то имел дело не Геракл, а Одиссей) с заданием стереть с лица земли этот городишко и уничтожить Геракла. Перед вами один из самых сложных и самых впечатляющих уровней в игре. Придется вам вспомнить навыки, полученные на втором уровне, – вас ждет долгая пробежка по рушащимся улицам Афин к разбушевавшемуся циклопу. Жители греческой столицы в панике – безумные толпы бегут прочь из города, рушатся стройные колонны, по мостовым змеятся уродливые трещины. Чудовище методично разрушает город и во весь свой великаний голос вызывает Геракла на бой.

Да, нехорошо заставлять чудовище ждать. Так что – вперед. Вы видите вашего героя со спины, перед вами простираются трехмерные улицы Афин, заполненные встречным потоком перепуганных горожан, столкновения с горожанами чреваты потерями здоровья, правда, эти потери не столь велики, как при столкновении с колоннами и кусками стен, обильно сыплющимися вам под ноги. Кроме того, в двух местах прямо перед вами в мостовой возникают зияющие трещины. Падение в такую трещину ведет за собой немедленную и окончательную смерть.

Не забывайте удерживать клавишу «Назад» – тогда вам будет легче огибать или перепрыгивать горожан и падающие под ноги архитектурные достопримечательности, а также собирать полезные предметы, которые встречаются на пути чрезвычайно редко. Но вот как только перед вами появилась трещина, сразу жмите «Прыжок» и «Вперед». Не забывайте пробегать по лестницам – там, как правило, валяются различные полезные вещи.

К счастью, с Циклопом сражаться вам не придется, вам нужно только лишь добежать до него. С этим уродом Геракл расправится в отрывке из мультфильма, который последует за этим уровнем – он просто выжжет Циклопу факелом его один единствен-

ный глаз. Но радоваться рано – оказывается, на Мег упала огромная мраморная колонна. Геракл не в силах спасти свою возлюбленную (силу забрал Аид), ему остается только смотреть, как умирает Мег. Но ... согласно условиям сделки с Мег ничего не должно случиться, во всяком случае, на нее не должны падать мраморные колонны.

Условие сделки нарушено и сверхчеловеческая сила возвращается к Гераклу. А это значит, да, вы уже догадались – пора садиться на Пегаса и лететь разбираться с восставшими титанами, спасать бессмертных и всемогущих богов, которые оказались на поверку не такими уж всемогущими.

Titan Flight. Полет к Титанам

Титаны, олицетворяющие собой силы хаоса и разрушения, уже близки к полной и окончательной победе над богами Олимпа. Еще и немного, и на мир опустится вечный непроницаемый мрак, миром будет править владыка загробного царства и живые будут завидовать мертвым, а мертвые будут завидовать живым.

На этом уровне игра резко меняет свой жанр – перед вами уже не «платформа», а скорее «шутер» (от английского shoot – стрельба) или «стрелялка», вернее, «леталка-стрелялка». Помните – были в свое время такие незамысловатые игрушки на тех же шестнадцатибитных приставках. Задача игрока в любом «шутере» – целеустремленно лететь вперед на каком-либо летательном аппарате (самолетике, космическом кораблике, а в данном конкретном случае – на Пегасе) уворачиваться от досадных помех и уничтожать врагов. Правда, самым распространенным графическим решением в подобных играх был «вид сверху», ну а в этой игре вы наблюдаете за Пегасом и его седоком сбоку, но суть от этого нисколько не меняется.

Управление на этом уровне немного напоминает управление на «бегательных» уровнях – клавишами «Вперед», «Назад» вы регулируете скорость (соответственно, газ, тормоз), но клавиша «Прыжок», разумеется, не действует, зато действуют обе боевые клавиши – «Меч» и «Удар».

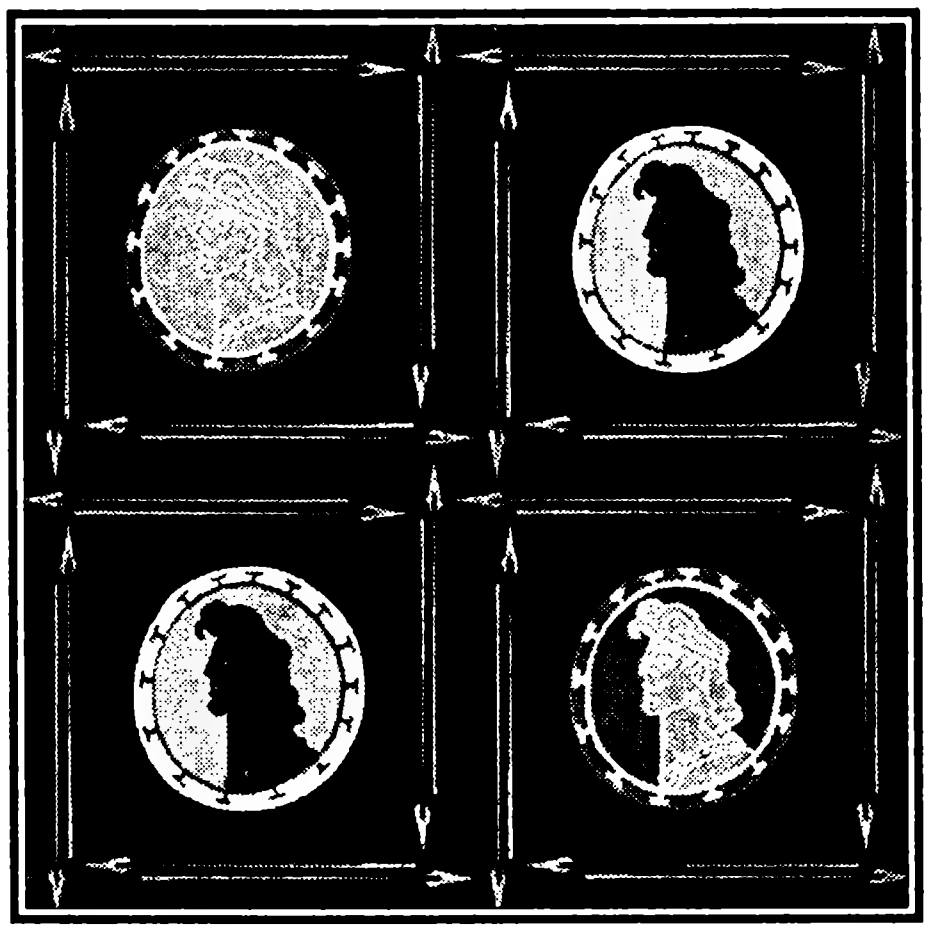
С титанами вам, как и с Циклопом, сражаться, к счастью, не придется (титаны безумствуют на заднем плане – завораживающее и страшное зрелище), ваша задача просто долететь до конца уровня и освободить Зевса, по дороге вы можете освободить еще несколько не столь важных греческих богов, но если и не освободите, то ничего страшного не произойдет.

Старайтесь держаться нижней части экрана – там, как правило, томятся пленные боги, кроме того там находится изрядное количество полезных предметов – в основном, здоровье и супероружие. И то и другое вам более чем пригодится.

Супероружие будет незаменимо при уничтожении эскадрилий птиц, которые сначала дефилируют на заднем плане, а потом по извилистой траектории летят прямо на вас. Убитые птицы также служат источником здоровья и супероружия. Дважды путь вам преградит большая птица (размером с добрую четверть игрового экрана), убивать ее удобнее при помощи «меча-молнии» или на худой конец «огненного меча» – если в вашем распоряжении только обычный меч и кулаки, то скорее всего победителем в этой схватке станет гигантская птица.

Титанов, мимо которых вам предстоит пролететь, всего четыре – они олицетворяют собой четыре основные стихии – Огонь, Воду, Воздух и Землю. Когда вы влетаете в зону действия одного из титанов воздух наполняется водоворотами каменных облом-

ков, огненными вихрями, начинает идти дождь из ледяных лезвий и т. п. (вид стихийного бедствия, преградившего вам дорогу, зависит от специализации того или иного титана) – в подобных ситуациях лучше держаться верхней левой или верхней правой части экрана.



К тому же не забывайте удерживать клавишу «Назад» – не рвитесь вперед, тише едешь дальше будешь, пленный Зевс может и подождать – на небольшой скорости у вас больше возможностей вовремя среагировать на грозящие вам опасности.

Но вот Зевс освобожден, длинный и изобилующий опасностями полет остался позади. Если вы играете на уровне сложности beginner, то можете себя поздравить – игра, можно сказать, пройдена. Вам останется только прочитать надпись, сообщающую вам о том, что настоящие герои играют на более высоких уровнях сложности.

Но если вы настоящий герой и играете хотя бы на уровне сложности medium, не говоря уж о herculian, вас еще ждут кое-какие захватывающие приключения.

Вы можете полюбоваться отрывком из мультфильма, в котором Геракл лихо решает проблему с титанами. Ну, а затем ... вы еще не забыли о трагической гибели Мег? А также о том, что виновник всех произошедших безобразий остался безнаказанным?

Не забыли, ну вот и славно. Придется спускаться в загробный мир. Вообще-то смерть – процесс необратимый, но если речь идет о смерти возлюбленной великого героя, спасшего богов-олимпийцев, то тут уже ничего нельзя сказать наверняка – для великих героев нет ничего невозможного.

Passage Way of Eternal Torment.

Путешествие в загробный мир

Для того, чтобы попасть в царство мертвых, нормальному человеку надо как минимум умереть. О том, чтобы пробраться в это уютненькое местечко будучи живым, казалось бы, не может быть и речи, как и о том, чтобы выбраться оттуда, будучи мертвым. Но, как мы уже неоднократно говорили выше, для великих героев нет ничего невозможного.

Вас ждет последний в этой игре «бегательный» уровень. Вы опять видите вашего героя со спины, а он бежит во весь дух по полностью трехмерным пещерам, ведущим в глубины Царства Мертвых. Угольно-черные стены, стаи неуспокоившихся душ (безвредные, но наводящие на мысли о бренности всего сущего) – так выглядит путь к Аиду.

Путь вам время от времени будут преграждать излишне многочисленные трещины и разломы, через которые надо успеть перепрыгнуть (если вы не успели – одной жизнью у Геракла будет меньше), толпы скелетов, огнедышащие драконы, над вами будут пролетать колесницы-катафалки, оставляя за собой шлейф обжигающего пламени.

Как и на всех подобных уровнях, старайтесь держать как можно меньшую скорость (удерживайте клавишу «Назад») – у вас будет больше шансов вовремя среагировать на опасность. Но вот вы проделали этот долгий и трудный путь, теперь пора разбираться с вашим заклятым врагом – окончательно и бесповоротно доказать ему его неправоту.

Vortex of Souls. Водоворот душ

Уровень нельзя назвать особо сложным. В мультфильме Геракл сбрасывает Аида в водоворот душ и освобождает душу Мег. В игре никого никуда скидывать и освобождать не требуется – ваша задача – просто-напросто забить до смерти повелителя Царства Мертвых при помощи меча или кулаков. Да и водоворота (вернее, душеворота), столь впечатляющего в мультфильме, в игре, по существу, нет.

Бой разворачивается в темном ущелье в самой глубине Загробного мира, на заднем плане проносится поток зеленоватых душ – декорации для финальной схватки подобраны, как всегда, на редкость мрачные. Аид летает по воздуху и время от времени швыряется в вас чем-то напоминающим эктоплазму (что это такое, вы наверняка знаете по мультсериалу «Охотники за привидениями»). Ваша задача – уворачиваться от атак противника и лупить его мечом, когда он окажется в пределах досягаемости – как видите, ничего сложного и никаких дополнительных советов здесь не требуется.

Как только Аид повержен, можете отложить в сторону джойстик и наслаждаться финальным отрывком из мультфильма – Геракл возвращает к жизни Мег, ну а затем его приглашают на Олимп – более достойного кандидата в боги представить сложно. Вообще-то в мультфильме Геракл в конце концов отвергает подобную честь, предпочтя бессмертию и всемогуществу жизнь простого смертного вдвоем с Мег. Но создатели игры очевидно считают, что среднестатистический геймер, делая выбор между любовью и бессмертием, однозначно выберет бессмертие и финал мультфильма в игре остается за кадром. Ну что ж, поздравляем – наслаждайтесь бессмертием и всемогуществом в компании богов и богинь (если верить греческим мифам то вечность эти боги проводили в бесконечных пьянках, разврате и ссорах друг с другом – веселое времяпрепровождение, одним словом) и, разумеется, ждите появления новых диснеевских мультфильмов и игр, сделанных по их мотивам.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

JUNGLE BOOK

КНИГА ДЖУНГЛЕЙ

Disney ● Количество игроков 1 ● Аркада
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

За последние восемь лет, что существует эта игра, она позаботилась о том, чтобы не оставить ни обладателей Сеги, ни Денди, равнодушными к себе. Великолепная аркада, созданная еще в 1994 году по мотивам произведения Редьярда Киплинга «Маугли», сыскала себе множество поклонников. В первую очередь она достигла головокружительных успехов благодаря качеству графики, высокой степени увлекательности и прекрасно отлаженному игровому процессу. Тот, кто еще не прошел ее, с удовольствием играет и по сей день, а те счастливчики, которые когда-то уже видели финальную заставку «Книги джунглей», нет-нет да и берут в руки картридж, дабы снова насладиться великолепной игрой.

Сюжет и принципы игры

Большинство из вас, конечно же, смотрели мультфильмы, как российские, так и зарубежные, повествующие о приключениях Маугли. Поэтому помните и его друзей, пантеру Багиру, медведя Балу и питона Ка. Они, — наши неизменные спутники на протяжении всей игры, будут давать вам необходимые подсказки и советы.

Принцип игры заключается в том, чтобы за определенное время исследовать локацию, в которой вы находитесь, и собрать необходимые вещи. А именно, — вам необходимо собрать определенной количество красных кристаллов, которые разбросаны в самых разных местах. Помимо этого нас ждут захватывающие поединки с боссами, а также всякой живностью, которой населены джунгли, типа обезьяны, попугаи и носороги.

Игра идет на время, — на выполнение каждого задания у вас определенно количество песка в часах, который неумолимо пересыпается в нижнюю колбу. Чтобы вы все успели и все смогли на каждом уровне, я постараюсь дать вам как можно более точное и полное прохождение уровней и поединков с боссами.

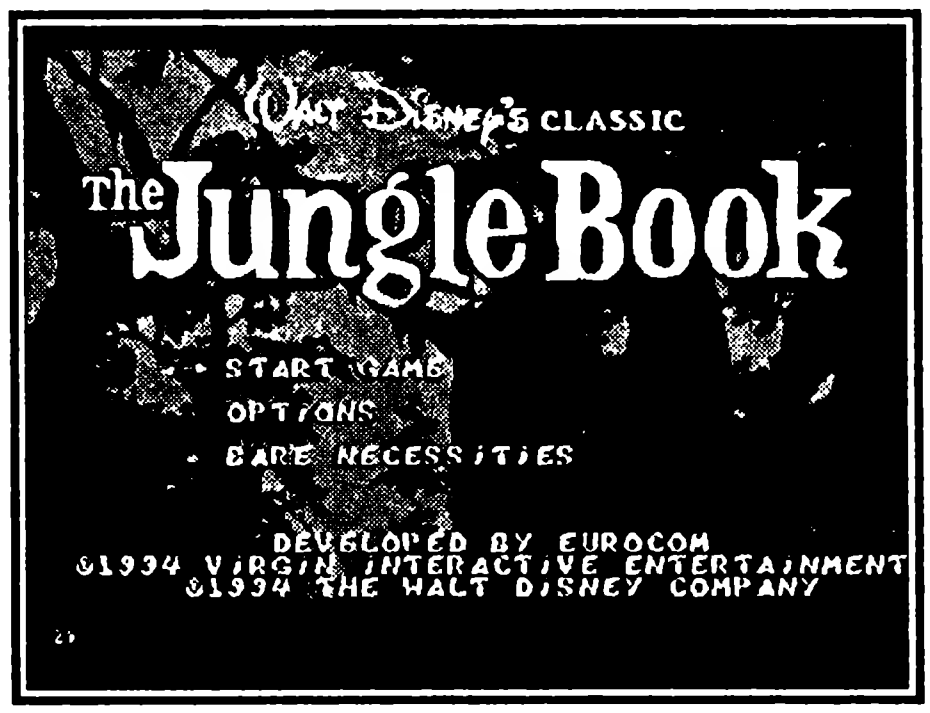
Управление

Кнопка A — смена оружия
Кнопка B — оружие
Кнопка C — прыжок
Кнопка Start — загрузка и пауза в игре
Кнопки D-pad — движение
Кнопка ↑ — смотреть вверх
Кнопка ↓- смотреть вниз
Кнопки ↑+B — бросить банан вверх
Кнопки ↑+←/→+B — бросок банана на бегу по диагонали

Загрузка и меню

Посмотрев ролик, в котором с вами поговорит Багира, вы попадете на загрузочный экран игры. Под надписью «Jungle Book», помимо копирайтов внизу, находятся три

пункта. Первый, самый верхний, — это просто вход в игру с установками по умолчанию. Внизу под ним находится пункт, который при нажатии его отправит вас в меню настроек. Здесь можно установить такие параметры, как сложность (difficulty), включить-выключить музыку и звуковое сопровождение (music is, sound fx are соответственно), прослушать звуки игры (sound test), просмотреть титры (credits), а также установить по желанию кнопки управления (triggers are). Последняя надпись, «Exit», — выход из меню настроек.



Третий пункт на экране загрузки, — просмотр правил игры. Нажав его, вы сможете прочитать (правда, на английском языке), что, для того, чтобы пройти игру на уровне сложности Practice, нужно собрать пятнадцать кристаллов, из которых восемь обязательные. На уровне сложности Normal необходимых кристаллов десять, а на сложном уровне, Difficult, таких кристаллов двенадцать. Мы с вами будем собирать все кристаллы, чтобы, помимо того, чтобы пройти уровень, еще и добиться бонуса, но на уровне сложности Normal, дабы не усложнять слишком свою жизнь.

На игровом экране вас ожидает целая куча разнообразных показателей игры. В верхнем левом уровне, где нарисована голова Маугли, то есть его непосредственно жизнь, помимо нее приписана еще и цифра 3, — это количество ваших попыток, которые вы можете потратить на то, чтобы завершить уровень. Чтобы умереть, вам потребуется семь раз нарваться на врага (что практически невозможно, учитывая количество призов, разбросанных по локациям, но, тем не мене, реально достижимо. За это время контур головы Маугли будет постепенно пустеть, и, когда замигает и в нем ничего не останется (но вы еще вроде как бегаете и машете ручками), вы откинете копыта (когда Маугли отправляется отдыхать, — это тоже весьма прикольно). Вверху посередине вы иногда будете видеть нужную для вас информацию, например, сколько вам нужно кристаллов найти на уровне, куда нужно идти и так далее. Справа вверху нарисован кристалл, и возле него, — цифра, обозначающая количество несобранных кристаллов.

Слева внизу нарисовано ваше оружие, которым вы пользуетесь в данный момент. Сначала это одиночные бананы, потом оружие будет все более и более разнообразным. В центре внизу нарисованы песочные часы, а также время цифры рядом с ними. Это — ваши минуты, отведенные на завершение уровня. В правом нижнем углу сначала ничего нет, но в последствие туда может устанавливаться компас, при помощи которого Маугли найдет нужные предметы.

Полное прохождение

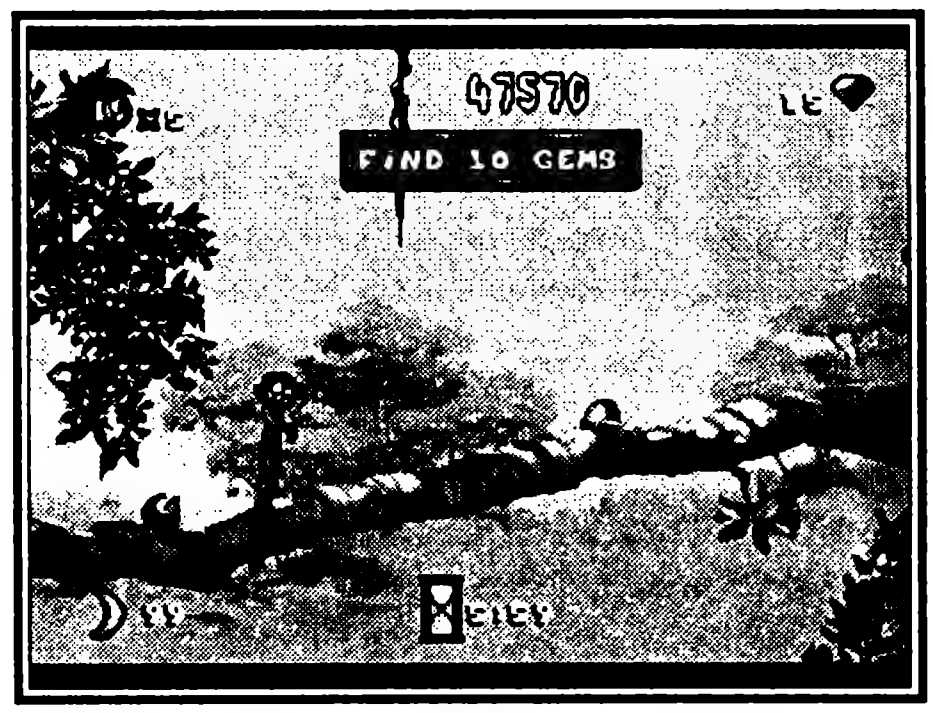
1. Джунгли днем

Для начала подпрыгните вверх и приобретите компас, — он сразу же начнет указывать вам дорогу к ближайшему кристаллу. Теперь пройдите немного вперед, и унич-

тожьте льва, бегающего внизу, при помощи бананов, либо прыгнув на него два раза. Собирая внизу призы, двигайтесь вперед, и подойдите к провалу. Перепрыгнув его, станьте на камень и дождитесь, пока обезьяна бросит очередной кокос. Теперь пройдите вперед и станьте прямо под нее. Снова дождавшись броска кокоса, прыгайте на лиану справа от макаки и быстро лезьте вверх. Попав на ветку, сойдите с нее на обезьяну два раза (после первого вернитесь на ветку, нажав кнопку →) и уничтожьте. Прыгайте влево, на камень, потом дальше, и, — готово, первый кристалл у нас в руках! Теперь упадите с этого камня (предварительно отправив отдохнуть бандерлога на противоположной ветке) упадите вниз влево, — прямо под ним к ветвях дерева спрятался второй кристалл. Вернитесь к камню с доской и при помощи его запрыгните на самый верхний ярус. Убив льва, прыгайте с разбега (можно еще в полете с камня нажать кнопку ←, чтобы сместиться сюда) налево, на новую площадку, и возьмите третий кристалл. Прыгайте влево до конца и перед последним деревом в этом углу запрыгните на лиану. Сразу же поднимитесь вверх, и только оттуда прыгайте на кобру, которая бросается в вас камнями. Убив ее, возьмите за деревом жизнь и спуститесь вниз, на платформу справа, где прыгает обезьяна. Убейте ее и оттуда прыгайте за четвертым кристаллом, лежащим на ветке дерева. Взяв его, вернитесь при помощи лианы вверх и идите обратно, где на крайней платформе спрыгните вниз. Идите по нижней тропинке вперед, и уничтожьте обезьяну, болтающуюся на ветке (подпрыгнув с пригорка, сначала снимите ее бананом, а потом присядьте и добейте). После того, как доберетесь до обрыва, на котором найдете слона (он поставит флажок, символизирующий пройденную часть уровня) и очередной кристалл, верните назад, к камню с доской и запрыгните снова вверх. Пройдя вправо, убейте удава и возьмите кристалл. Теперь пройдите вперед и спуститесь на ступеньку ниже, — на противоположной ветке висит маска, а за листьями, хотя и не виден для нас, находится седьмой кристалл. Прыгайте туда и берите их, после чего подпрыгните вверх еще на одну ветку и возьмите ну вообще никак не видный кристалл. Затем, — кристалл внизу, под удавом (его можно убить весьма просто, — став внизу и направив банан вверх). После этого снова запрыгните на верхнюю ветку, и с нее перепрыгните вправо на уступ. Добравшись до его конца, вы найдете обезьяну и очередной кристалл (обязательные кристаллы собраны, осталось собрать только пять бонусных). Здесь же, в центре тропы, подпрыгните и уцепитесь за лиану, — слева вверху находится еще один кристалл.

Теперь спуститесь вниз, туда, куда показывает компас, до нижнего яруса, и, убив льва, возьмите кристалл на камне в горе. После этого вернитесь по лиане вверх и, запрыгнув на самую верхнюю лиану, двигайтесь по растениям вправо, на противоположный берег. Возьмите кристалл за слоном (а также песочные часы, добавляющие время, и бумеранги), подойдите к нему (убив рядом удава) и спуститесь, предварительно посмотрев вниз, по ступенькам. Здесь вам осталось собрать два последних кристалла. Завершив задание, подойдите к Багире, спящей внизу справа.

2. Великое Дерево



Возьмите кристалл слева от себя (а также пару яблок), и ступайте вправо, внутрь ствола дерева. Там подпрыгните в левой его части, чтобы взять второй кристалл, секретный. Выйдите справа от дерева и перепрыгните на противоположную сторону провала. Здесь, убив скорпиона, возьмите в зарослях третий кристалл и компас. Теперь возвращайтесь назад и по лиане, взяв предварительно кристалл номер четыре, ползите на следующий ярус. Убив игуану, заберитесь на ветку выше по очередной лиане, и двигайтесь вправо. Здесь убейте обезьяну и муравьеда и возьмите кристалл в крайней части кустов на ветке, а также соберите связку бананов и яблоко. После этого подойдите к проему в центре дерева и нажмите кнопку ↑.

Лифт отвезет вас на два пролета вверх. Выйдя из проема, пройдите направо и убейте бандерлога, и, перепрыгнув катящееся на вас бревно, возьмите очередной кристалл. Теперь идите к проему и спрыгните вниз, на ветку слева. Убив удава, возьмите кристалл и спрыгните еще на один ярус вниз слева. Здесь, сделав то же самое, что и на ярусе выше, спрыгните вниз и снова войдите в лифт. На этом этаже разделайтесь со скорпионом, прущим на вас слева, потом, — с мартышкой на ветке. Взяв кристалл, идите на противоположную сторону дерева и по лиане заберитесь вверх, где, убив очередного скорпиона, возьмите камешек.

Забравшись по лиане наверх, вы найдете слоненка рядом с камнем. Взяв его (камень, а не слоненка), заберитесь на ветку справа. Убейте макаку, и, собрав призы, прыгайте с разбега на ствол дерева слева. Вы станете на маленький уступ, — с него можно войти внутрь дерева. Там вы, немного попрыгав, возьмете очередной кристалл. Таким образом, у нас их, несобранных, осталось три. Спуститесь назад к слоненку и пройдите сквозь ствол. Не пытайтесь свалиться вниз на провале, так как там вас ничего хорошего нет, и, обойдя по быстрому скорпиона и рой мошек, запрыгните на лиану слева и ползите вверх. Там снова быстро поднимитесь по следующей лиане вверх и разделайтесь с мошками и бабуином. Рядом возьмите кристалл и пообщайтесь со слоненком. Пройдя вправо через дерево, возьмите последние два кристалла и ползите по лиане вверх. Нас ждет сражение с Ка.

Босс 1 — Ка

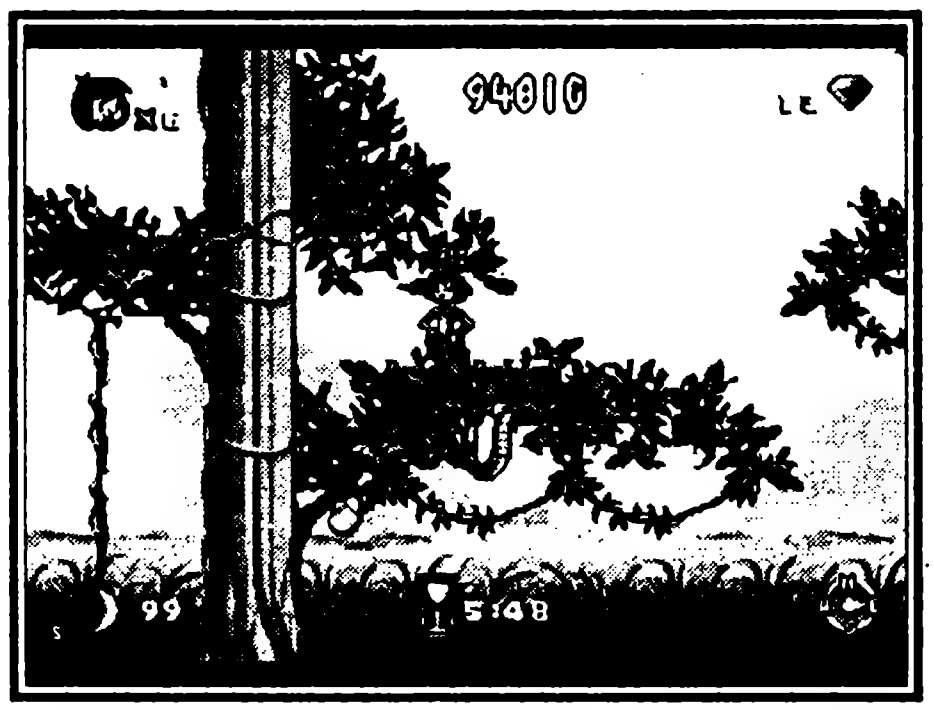
Поединок весьма прост. За время прошлых приключений Маугли, скорее всего, нашел какое-то дополнительное оружие, как-то: бумеранги, двойные бананы, орехи. Также были приобретены несколько масок, которые, при их установки вместо оружия дают вам неуязвимость на некоторое время.

В этом случае у вас будут обычные бананы. Но это того не стоит. Лучше просто иметь бумеранги и полную жизнь (если жизни нет, то ее можно взять до того, как подниматься к боссу, поднявшись по левой стороне дерева). В этом случае вам практически никакого труда не составит убить Ка.

При обладании бумерангами просто становитесь под голову питона и бросайте оружие вверх. В том случае, если бумерангов нет, придется немного побегать.

3. Сопровождение

Поднимитесь вверх по лиане и возьмите первый кристалл и компас. После этого прыгните на змею ниже, и, убив ее, возьмите второй кристалл, а также маску. После этого быстро спрыгивайте вниз (прыгайте вдоль ствола дерева, и никогда не провалитесь) и езжайте на слоне на третий камень. Убив там обезьяну, вы возьмете третий кристалл. Перепрыгните вправо на следующий уступ, убейте обезьяну, и, взяв кристалл у ствола дерева, полезайте по лиане вверх. Убив обезьяну, возьмите кристалл слева внизу на маленькой ветке, и после этого, перепрыгнув вправо, — еще один на такой же ветке.



Спустившись вниз у этого дерева, вы найдете слоненка. Переберитесь вперед на большом слоне на следующий камень и убейте попугая. Езжайте дальше, проедьте одну обезьяну, «и на следующей вылезайте». Убив ее, поднимитесь вверх по лианам, и, убив еще пару попугаев и макаку, на ветке слева (маленькая) возьмите очередной кристалл. Таким образом, нам осталось собрать еще восемь. При помощи двух лиан переберитесь на следующий берег, и, убив макаку на ветке, возьмите кристалл за деревом. Осталось семь несобранных. На слоне доберитесь до большой тропы, следующей по счету, и, убив двух львов и парочку макак (возле первой найдете кристалл), заберитесь наверх. Двигайтесь вправо по лианам, предварительно уничтожив попугая, прохлаждающегося здесь, и скоро доберетесь до ветки с кристаллом и обезьяной. Что с ними делать и сами разберетесь, следующий кристалл, — на ветке внизу.

Спрыгнув вниз (остались только бонусные кристаллы), прикончите макаку и доберитесь до следующего камня, на котором можно взять кристалл. Теперь нужно взять кристаллы возле Багиры. Станьте на слона (если попали на того, который плюется водой, присядьте у него на шее, и вода в вас не попадет) и езжайте до конца локации, там подпрыгните и возьмите кристалл. Дождавшись, пока слева в провале снова появится слон, перепрыгните Багиру и скачите на камень. Поднимитесь вверх по лиане (нам осталось два камня), и, убив скорпиона, возьмите два камня. После этого можете идти к пантере.

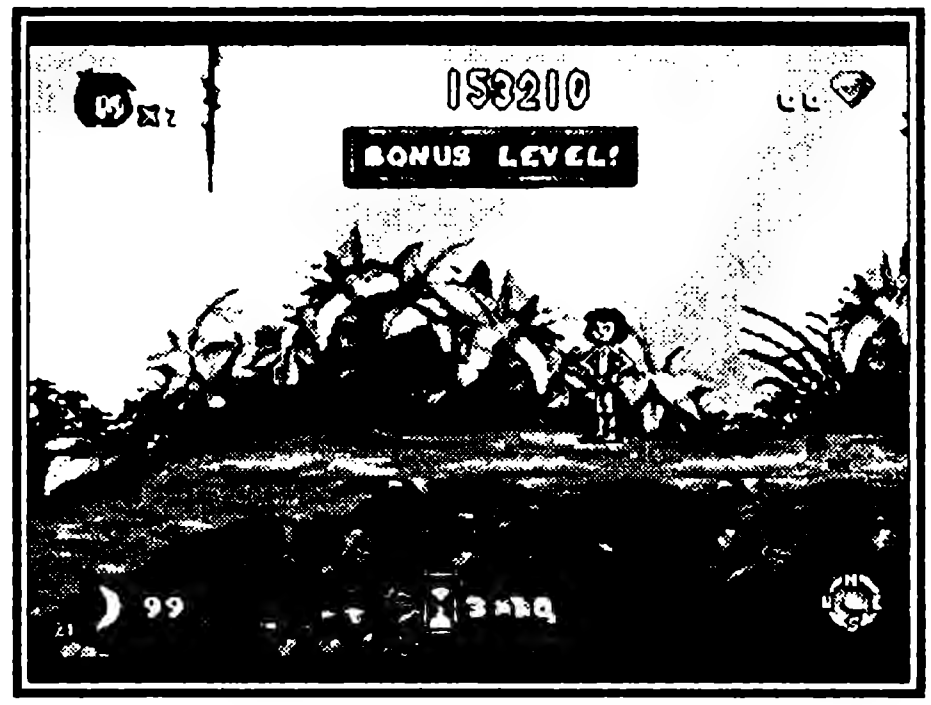
4. Река

Поднимитесь вверх по лиане (по пути убив попугая справа), и, дождавшись, пока макака бросит очередной кокос, запрыгните на ветку и возьмите компас. Перепрыгнув

на лиану вправо, убейте обезьяну, заберитесь вверх и по круглым лианам двигайтесь влево, чтобы взять первый кристалл. После этого спуститесь на землю у второго дерева и посмотрите вниз. Дождавшись, пока мимо пролетит рыба, сойдите вниз и возьмите второй кристалл за деревом. Двигайтесь дальше по камням в воде, быстро перепрыгивая с одного на другой, так как они оседают под весом Маугли в воду. На противоположном берегу, убив лягушку, возьмите кристалл (можно сначала кристалл, так как лягушка вроде как ударенная, — совершенно не двигается и особой

опасности не представляет). После этого заберитесь вверх по лиане и по навесным лианам двигайтесь влево. На краю лиан перехватите длинную и заберитесь вверх. Убейте бандерлога и возьмите кристалл, потом убейте еще одного справа. Спрыгните вниз вправо, туда, где виден слоненок с флагом. Установив его, перепрыгните (убив сначала попугая) на противоположный камень справа и возьмите часы. После этого свалитесь вниз слева от провала, зажав кнопку ➔. Вы упадете вниз на ступеньку, вверху найдете очередной рубин. Спуститесь на нижний ярус и посмотрите влево, — там в воде лежит крокодил. Прыгните ему на пасть, и оттуда сразу еще левее на камень, где найдете кристалл. Как только это сделано, сразу же скачите назад на крокодила и оттуда на другой камень, пока он вас не съел. После этого, перепрыгнув с камня на черепаху, плывите на ней до следующего камня, где стоит слон. Взяв флажок, поднимитесь на две ветки вверх по лианам и возьмите два кристалла (по дороге убив скорпиона) и часы. Оттуда перепрыгните на ветку справа вверху и двигайтесь вперед, пока не доберетесь до обезьян и кристалла. Взяв кристалл, спуститесь вниз и, взяв еще один, на двух черепахах переберитесь на противоположную сторону. При помощи лианы заберитесь на уровень выше и пройдите вперед. Увидев внизу слоненка, спрыгните вниз и возьмите кристалл. По камням скачите вперед до дерева и, убив муравьеда, поднимитесь по лианам в самый верх. Двигайтесь на лиане сначала влево, до следующего дерева, где на маленькой ветке за листьями найдете крис-

талл, а потом вправо, и, убив на верхней ветке скорпиона, возьмите два кристалла, а также часы. Спрыгнув вниз, вы найдете в углу последний кристалл. Пройдите налево, чтобы найти слоненка, и от него двигайтесь вправо по камням, чтобы найти босса, — Балу. Точнее это и не босс вовсе, а даже бонус, — вам нужно будет собрать как можно больше фруктов, которые он в вас бросит, и при этом не упасть в воду и не захлебнуться. Чтобы камень не обвалился, нужно хватать все, что бросает Балу, — только в этом случае вы сможете набрать некоторое количество бонусов.



5. Балу и река

Начав игру, поднимитесь на платформу выше и, убив муравьеда, возьмите первый кристалл. Пройдите немного правее, и, убив дикобраза и попугая, возьмите сначала компас внизу, а затем, — кристалл на лиане вверху. По лиане двигайтесь вверх и уничтожьте сначала кучу мошек, а затем, — двух змей на ветках вверху. Поднявшись еще выше, найдите слоника, и отсюда по лиане ползите вверх. Оказавшись на ветке, где сверху на вас летят кокосы, которые бросает макака. Сбейте ее и возьмите рядом с тем местом, на котором она висела, третий кристалл. Теперь отойдите на ветку слева, — четвертый кристалл. Вернитесь на лиану и сползите по ней до самого конца, а оттуда прыгайте вправо на ветку, где сидит обезьяна. Спрыгнув еще ниже на один ярус, найдите здесь пятый кристалл. Вернитесь на лиану (запрыгнув сначала к слону) и двигайтесь вправо, пока не доберетесь до макаки с кристаллом рядом. Убейте бандерлога и попугая, после чего перепрыгните на ветку справа и спуститесь вдоль ствола дерева на ярус ниже, — там лежит кристалл. Отсюда заберитесь по лиане обратно вверх, запрыгните на лиану под потолком, и, убив попугая, переберитесь на ветку справа, где найдете восьмой кристалл. Спрыгнув ниже, — девятый.

Перепрыгните через узкий провал на ветку справа, и, дойдя до ее конца, возьмите еще один кристалл. Теперь поднимитесь повыше, — справа кристалл в воздухе (одиннадцатый). Теперь большой прыжок влево, по лианам поднимаемся в самый верх и ползем вправо до конца локации. Здесь, уничтожив обезьяну, возьмите кристалл в кустах под ней. Падаем вниз по стволу дерева и находим еще один кристалл. Осталось два. Спуститесь в самый низ, где отдыхает Багира, и, обойдя ее, спуститесь справа вниз. Перепрыгните на камень слева, где лежит змея, и она вас подбросит за кристаллом, после чего летите слева от Багиры. Пройдите еще влево и на следующей тропе найдите последний кристалл. Теперь можно подойти к пантере и попытать счастья в бонус-уровне перед следующим этапом.

6. Деревня

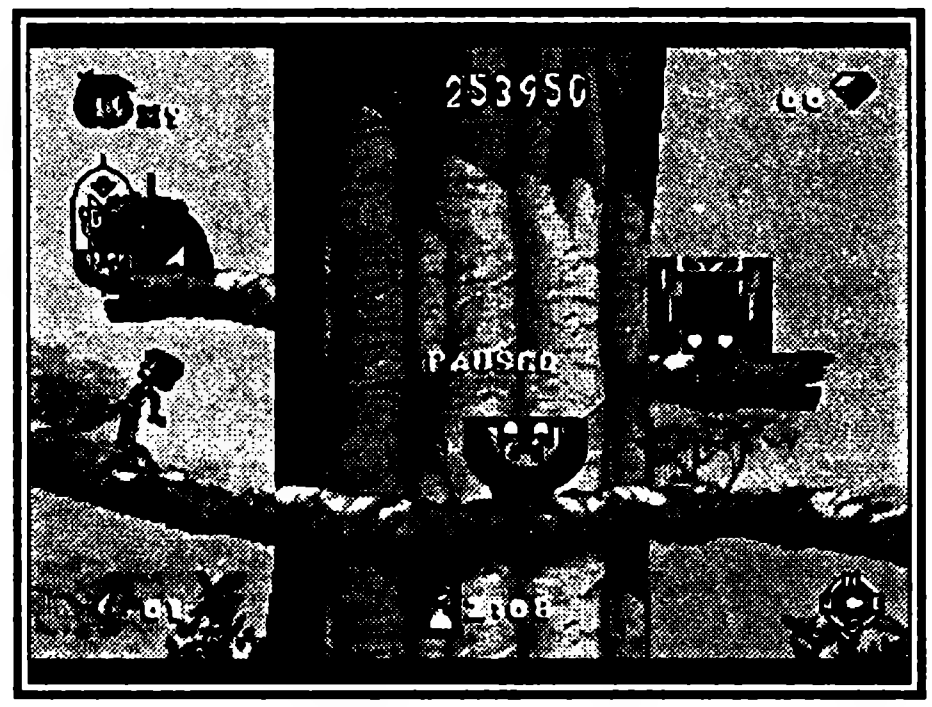
Пройдите сквозь ствол дерева, и, убив бандерлога, двигайтесь вперед по ветке. Увидев за растущим вверх отростком бревно, перепрыгните его, когда оно покатится на вас. Уцепившись за лиану, ползите вверх, где, разделавшись с летающей белкой и плюющимся удавом, возьмите первый кристалл, а также компас. Поднимитесь еще выше на ярус, и, уничтожив мошек, войдите в лифт. Он отвезет вас в самый низ, где Маугли найдет, помимо кристалла, еще и часы. Убейте справа на ветке дикобраза и най-

дите третий рубин, а также соберите призы. Идите направо, и, добравшись до хижины, убейте на противоположной стороне провала обезьяну, повисшую на ветке. Перепрыгнув туда, найдите слоника и лезьте вверх по лиане. Здесь, убив обезьяну, соберите призы (в том числе и еще один кристалл) и вернитесь назад (спрыгнув вниз справа на ветке) к слону. На лифте езжайте вверх и возьмите еще один, пятый кристалл. Двигайтесь назад, ко второму слева дереву, и на лифте двигайтесь в самый верх.

С ветки делайте длинный прыжок влево и, оказавшись на лиане, заползите по ней на ветку и пройдите через дерево налево. Убейте дикобраза и по лиане ползите вверх. Ухватившись за следующую, поднимитесь на ветку, где сидит обезьяна. Убив ее, возьмите два кристалла и слезайте вниз на один ярус. На лиане переберитесь на ствол дерева и пройдите через него, после чего делайте длинный прыжок вправо. Прилетев к лифту, езжайте на нем вниз и идите вправо, до хижины возле дерева. Если попрыгать внутри ствола этого дерева, то Маугли найдет еще два кристалла. После этого вернитесь на ветку, с которой совершали прыжок и по лиане ползите вверх. Убейте обезьяну на суку и проходите сквозь ствол дерева влево.

Войдите в хижину и нажмите кнопку ↑, — герой переместится в хижину справа. Пройдите направо до слона и найдите на этой ветке два кристалла (один в хижине). Прыгайте на следующую ветку и берите очередной кристалл (чуть-чуть виден из-за хижины). Теперь осталось собрать четыре. Вернитесь в хижину рядом со слоненком и нажмите кнопку ↑, — она перебросит вас на ярус ниже. Выйдите и возьмите (предварительно расправившись с муравьедом и скорпионом) маску. Пройдя вперед, возьмите часы и спрыгните на ветку ниже. Возьмите кристалл и идите направо, где убейте кобру. В конце локации, около яблока возьмете еще один кристалл. Осталось, таким образом, всего два до бонуса.

Двигайтесь налево и убейте обезьяну на сломанной ветке. С нее перепрыгните влево на ствол дерева и убейте еще одну макаку. Добравшись до хижины, войдите в нее, и, выйдя из другой, идите налево до упора в дерево. Здесь подпрыгните и войдите в ствол дерева, — тут лежит предпоследний кристалл. Двигайтесь, после того как войдете в хижину рядом, все время теперь вперед по верхнему ярусу, и, перепрыгнув провал, вы найдете последний кристалл, а рядом, — босса.



Босс 2 — три бандерлога

Это очень простой босс, особенно если у вас есть нормальное (типа бумерангов) оружие. Просто подойдите к нему, чтобы босс активировался, и после этого сразу скачите в левый угол. Оттуда, когда макаки убирают

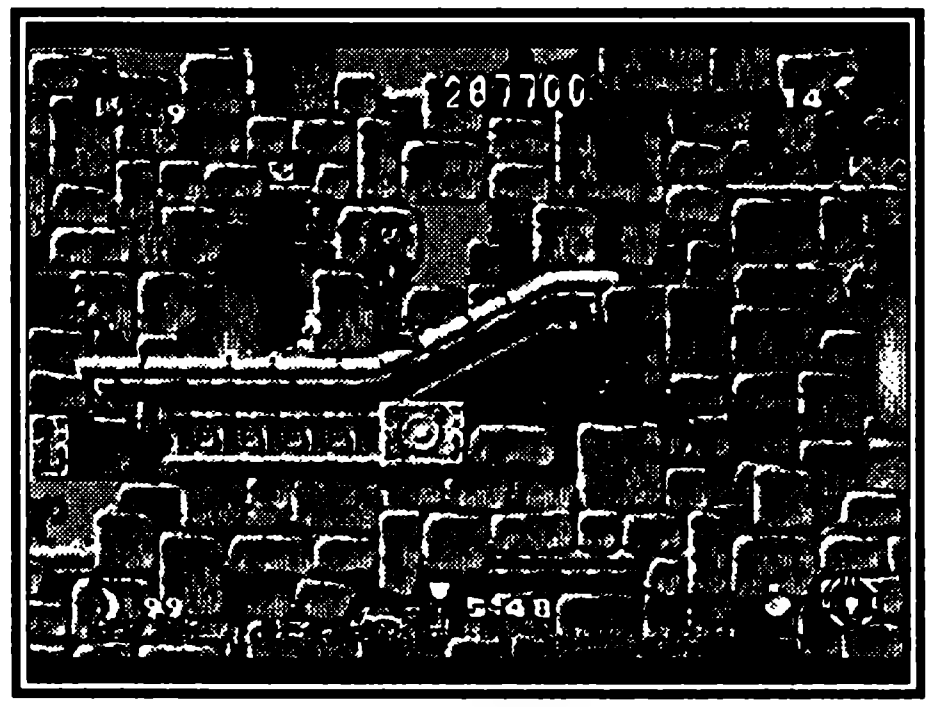
щит, бросайте по ним бумеранги. Кокосы, которые бросает верхняя обезьяна, будут попадать в ветку над вами, и не причинят вам никакого вреда. Когда энергия щита кончится (слева вверх), первый поединок с боссом вы выиграете.

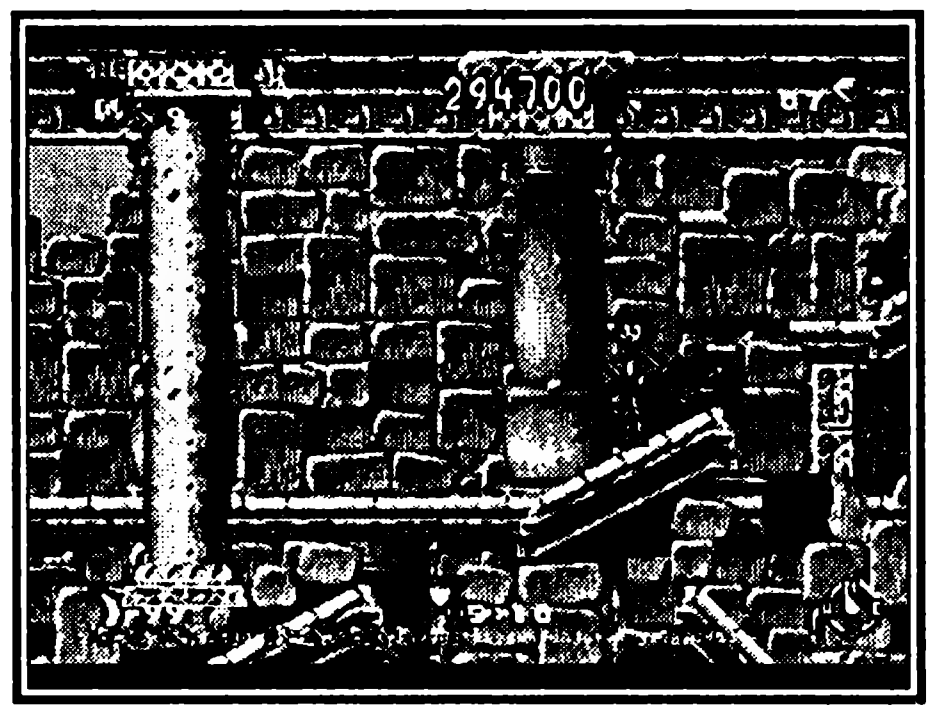
После этого обезьяны расползутся по комнате, — их теперь трое, и у каждой свой щит. Сразу же становитесь под ветку, на которой сидит ближайшая обезьяна, и, когда она начнет бросаться в вас кокосами, бросайте вверх бумеранги. После того как обезьяна спрячется, отойдите в левый угол и стойте там, пока две другие обезьяны будут бросаться вас. Они не попадут, а вы дождетесь, пока появится первая обезьяна. Опять становитесь под ней и забрасывайте оружием. Когда верхняя макака будет уничтожена, оттуда же расстреляйте нижнюю и переходите к убиению последней, третьей. Для этого будет достаточно сесть на ветку, где сидела первая макака, и простыми бананами, сидя, стрелять (попадая, правда, только по руке; это займет некоторое время) в нее.

7. Руины

Двигайтесь вперед и, убив обезьяну, возьмите первый кристалл. Станьте на край обрыва и убейте синего павиана на противоположной стороне, после чего перепрыгните туда, и, взяв компас, прыгайте на следующую площадку впереди (будьте внимательны, так как кирпичи на краю могут обваливаться). Здесь уничтожьте дикобраза, пока он не бросил в вас колючки, и двигайтесь дальше, не спускаясь вниз, пока не доберетесь до следующего кристалла рядом с сердцем. Если у вас еще много энергии, не берите сердце, и двигайтесь вперед, предварительно уничтожив макаку на противоположной справа площадке. Добравшись до кристалла на каря пропасти, возьмите его и на лиане переберитесь вперед. Здесь разберитесь со скорпионом и обезьяной и возьмите четвертый кристалл. Теперь падайте вниз. Пролетев кобру и павиана, немного сместитесь вправо, и, приземлившись, уничтожьте дикобраза. Возьмите пятый кристалл, часы справа, и возле слона, — еще один кристалл. После этого снова упадите в самый низ и при помощи змеи-пружины возьмите кристалл в самом правом углу.

Идите влево, к камню с доской, и с их помощью запрыгните на самую высокую площадку, где сидит обезьяна, немного сместившись влево. Пройдя еще левее, вы найдете восьмой кристалл. Отсюда пройдите до конца платформы и упадите вниз прямо под нее. Перепрыгнув провал в лево на платформу вверху, вы найдете еще два кристалла. Перепрыгните еще один такой же провал (будьте осторожны, у вас собрано необходимое количество кристаллов, а внизу лежит Багира, поэтому уровень может закончиться раньше, чем вы соберете бонус), убив там обезьяну. Запрыгните вверх на платформу, и, добравшись до змеи слева, подпрыгните с ее помощью вверх на колонну рядом. С нее доберитесь до кристалла слева, убив павиана, и потом, — вправо, разделавшись с макакой. Осталось, таким образом, собрать еще три кристалла. Заберитесь по лиане, располагающейся слева от вас, наверх до тех пор, пока не увидите вертящийся череп. Он выбрасывает дротики, и вам нужно поймать момент,





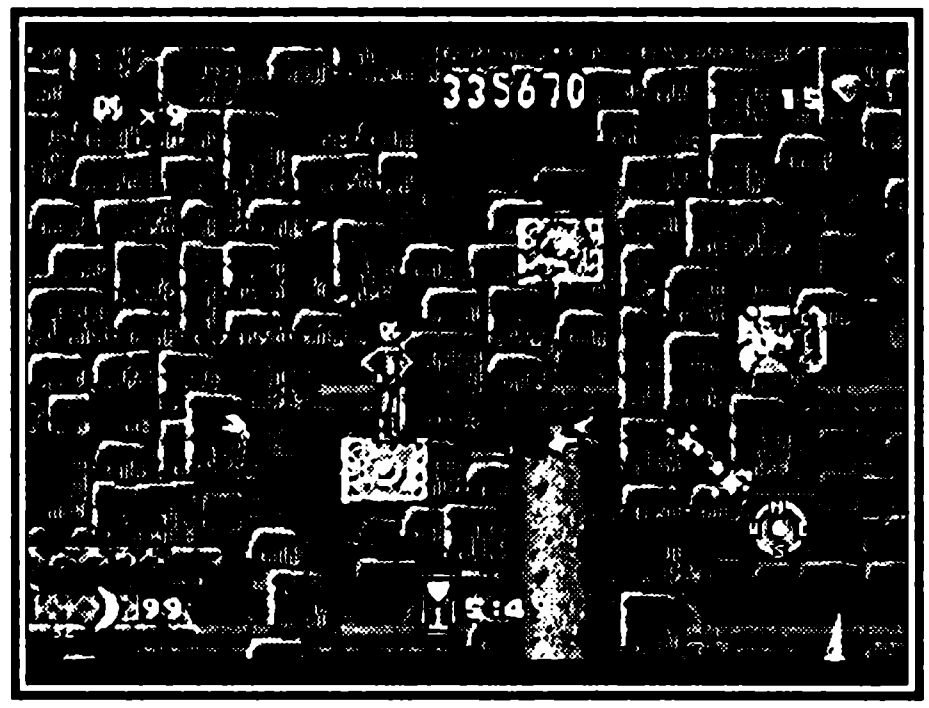
когда он бросит дротик и повернется в противоположную сторону, и тогда запрыгнуть на платформу справа вверх, убить там обезьяну, и, пройдя немного правее, взять очередной кристалл. Двигайтесь до провала вправо и здесь спуститесь на лиану под вами, а с нее перепрыгните на лиану справа. Прыгайте на обезьяну, и, убив ее, берите кристалл, а рядом, — флажок слоника.

Убив слева обезьяну, прыгайте на лиану, потом на лиану слева, и оттуда, — на маленькую платформу в этом же направлении. С нее, — на раскачивающуюся лиану и оттуда на платформу вверху. Пройдя влево, по большой лиане заберитесь наверх до того места, где сидит обезьяна, убейте ее и возьмите последний кристалл. Теперь падайте вниз рядом с лианой, и, попав на платформу, пройдите вправо, пока снова не свалитесь вниз. На этот раз прямо на Багиру.

8. Внутри руин

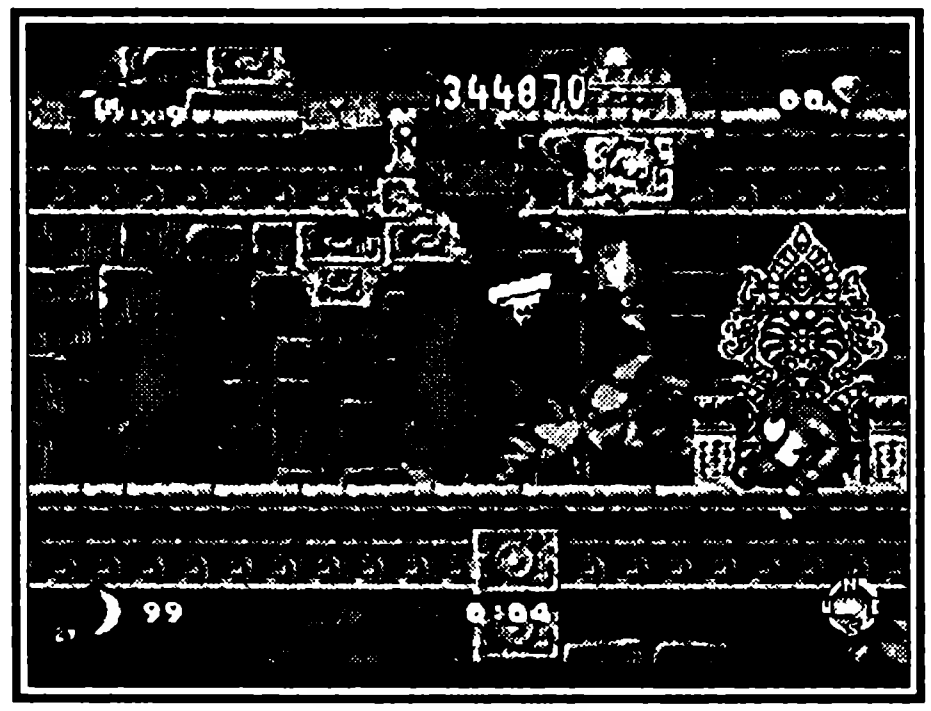
Уровень чрезвычайно прост в нахождении кристаллов, так как здесь они лежат прямо по пути вашего следования. Единственная загвоздка, — двигаться вам придется по кирпичикам, которые торчат из стены, и в том случае, если Маугли промажет, второй попытки может и не быть.

Убив попугая при помощи прыжков и бананов, двигайтесь вправо по кирпичикам (те, что покрыты трещинами, обваливаются через несколько мгновений после того, как вы на такой кирпич станете), пока не возьмете компас. Далее ваш путь лежит в этом же направлении по обваливающимся камням. Когда достигните первого не обваливающегося, присмотритесь, — из кирпича впереди вылезают иглы. Дождитесь, пока они исчезнут, и прыгайте вверх. Через несколько кубиков вы увидите, что дорога сворачивает налево, и здесь вас ждет первый кристалл. Взяв его, прыгайте дальше в том же направлении, обходя колючки на камнях с шипами и не задерживаясь на обваливающихся платформах, и, кода путь пойдет вверх, найдете второй кристалл, а также, рядом, — попугая. Убив птичку, возьмите в удобный момент (кристалл лежит на камне с колючками) камушек и скачите направо, где скоро обнаружите слоненка. Следуйте дальше в том же направлении, и к правом углу прыгайте на обезьяну. Убив ее, поднимайтесь вверх, — на нескольких камнях, расположенных близко друг от друга, вы найдете сразу три кристалла. Поднявшись вверх с крайнего слева, убейте бандерлога и возьмите шестой кристалл. Поднявшись немного вверх, вы увидите справа от два кристалла, внизу и вверху. Сходив за ними, вернитесь на прежний



путь, и двигайтесь влево. Став на третий по счету камень, тот, который не обваливается, посмотрите вниз: под вами находится плохая платформа, и еще ниже совсем немного видна еще одна. Став на вторую, быстро посмотрите вниз, и, прицелившись как следует, перепрыгните на нормальную платформу слева. Двигайтесь дальше, взяв два кристалла, по дороге вверх, и скоро найдете еще один камень. Поднявшись еще выше, увидите обезьяну на платформе. Заберитесь на камни и уничтожьте врага, после чего доберитесь до слоника вверху.

Отсюда двигайтесь вправо, и, когда достигните (осторожнее с колючками) дороги наверх, сходите направо, — там лежат еще два кристалла. Вернувшись, пройдите по дороге налево вверх и запрыгните на перекрытие, где сидят обезьяны. Убив их и собрав два последних кристалла, двигайтесь направо, вас ждет сражение с королем бандерлогов Луи.



Босс 3 — король Луи

Убить босса очень сложно, а именно по нескольким причинам: он обладает сравнительно большим набором движений, и, если вы будете стараться обойти их все, у Маугли может кончиться время. Вот те движения Луи, с которыми вам придется столкнуться.

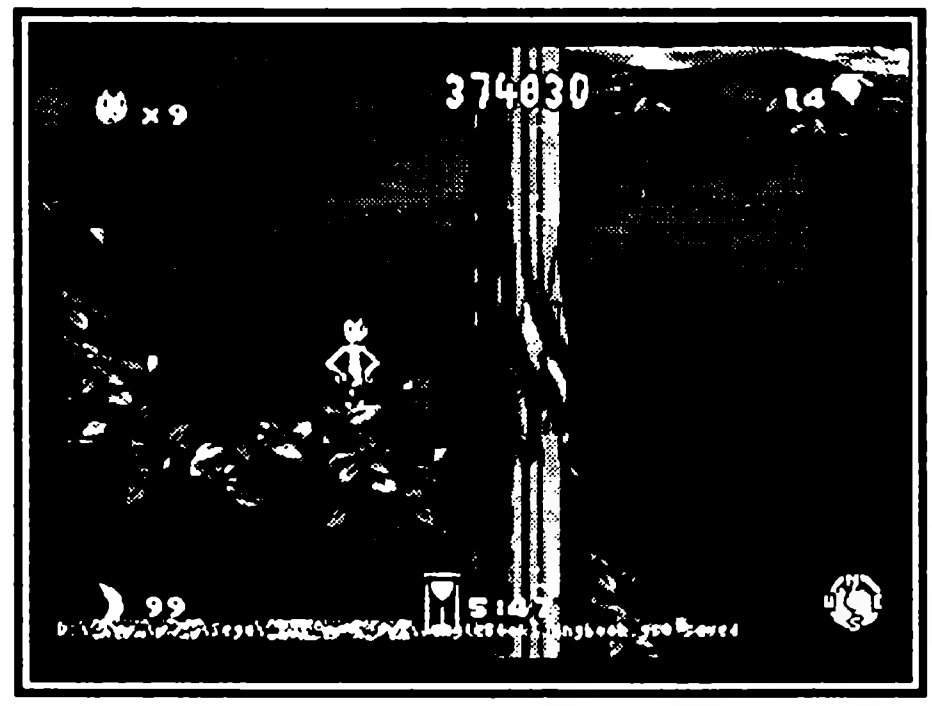
1. Самое простое — Луи передвигается из стороны в сторону, размахивая руками. В этом случае его достаточно просто перепрыгнуть. Бить его в этот момент бесполезно.

2. Стоит в углу и катит на вас по очереди два кокоса. Можно перепрыгнуть кокосы, и в перерыве между ними бросить пару бумерангов.

3. Хватается за перекрытие вверх лапой и хвостом и, повиснув вниз головой, бросает два банана по диагонали. Можно просто присесть посередине экрана, чтобы бананы в вас не попали, и переждать, а можно прыгать в углу, одновременно бросая бананы.

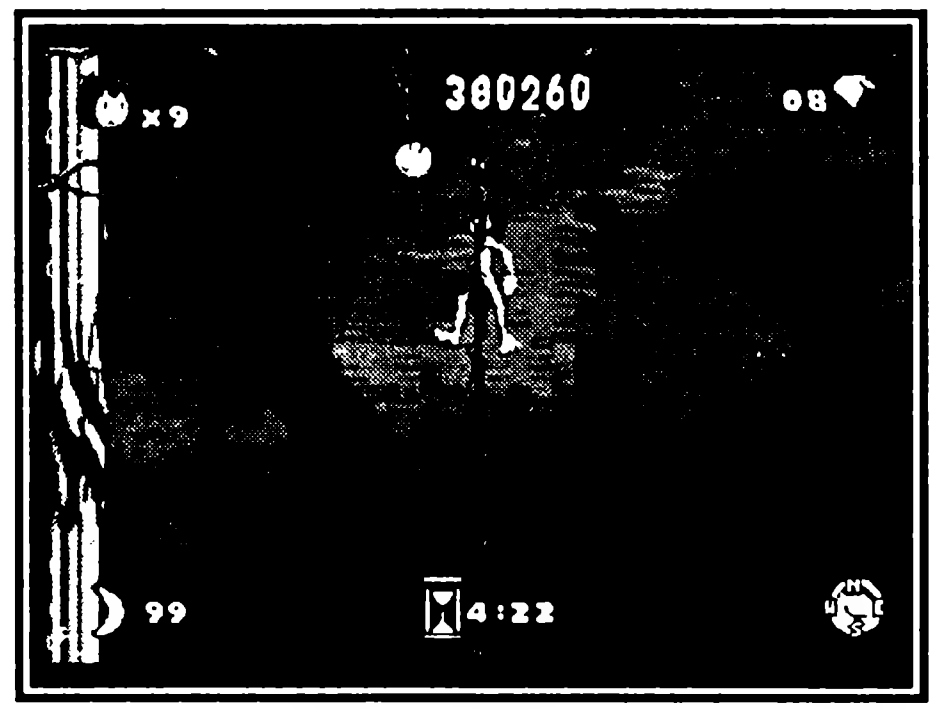
4. Становится на руку и бросает три банана на разных уровнях высоты. Чтобы избежать попадания, просто присядьте. В том же случае, если хотите еще и попасть по врагу, придется подсуетиться и иногда бросать бананы.

После того как Луи будет убит, вам потребуется еще с десяток секунд, чтобы выбраться из руин, но компьютер сделает это за вас.



9. Джунгли ночью

Убейте обезьяну на противоположной платформе и ползите вверх по лиане, по пути убив летучую мышь. Забравшись на ветку, вы возьмете первый кристалл, а также, при помощи змеи, компас. Теперь, также при помощи змеи, прыгайте вправо вверх и ползите по маленькой лиане. На ветке вы возьмете жизнь, а



также будете иметь возможность расправиться с обезьяной. Ползите вверх по лиане на платформе справа, и, найдя слоника и обойдя или убив скорпиона, возьмите второй кристалл в зарослях слева, рядом с совой. Убейте сову, потом ее соседку справа, и забирайтесь вверх по веткам и лианам. Забравшись на самую вершину дерева, возьмите кристалл и по лианам скачите вправо, на следующее дерево. С ветки сбросьте обезьяну, и, убив ее, заберитесь на платформу. Двигайтесь вперед, и здесь и на следующей платформе вы найдете два кристалла и слоника. Убейте летающую белку и прыгайте на длинную лиану справа, — вверху будет кристалл. Спрыгните на ветку справа, и, обойдя скорпиона, возьмите кристалл в углу. Осталось, таким образом, собрать еще семь камней.

Спрыгните вниз, и, убив кобру, на каменной платформе возьмите кристалл. Упав с ее края вниз и зажав кнопку →, вы прилетите еще к одному, после чего останется собрать всего лишь пять камней. Прыгайте вправо, и, взяв часы, разделайтесь с двумя белками и бандерлогом. Пройдите налево и спрыгните вниз, к слонику. Убив обезьяну, пройдите вправо и возьмите еще три кристалла (один за деревом). Теперь прыгайте на змею справа и вылетайте вверх. Осталось собрать два камня.

Двигайтесь налево и при помощи лианы переберитесь на другую платформу. Дойдите до ее левого конца и падайте вниз на яблоко, — под ним находится платформа. Убив обезьяну, возьмите предпоследний кристалл и вылезайте наверх. Отойдите налево и при помощи лианы заберитесь на ветку со змеей. Летите еще выше, и, уничтожив на ветке обезьяну. Прыгайте влево и при помощи лиан заберитесь наверх, где находится последний кристалл (кроме обезьяны и белки). После этого двигайтесь вправо, в нижний угол.

10. Пустоши

Пройдите вперед, перепрыгивая огни (и не стойте на месте, иначе получите молнией под ребра), и свалитесь в яму, нажав кнопку ←, чтобы взять компас. Выберитесь наружу, убейте шакала и свалитесь теперь точно также на противоположной стороне ямы, чтобы взять первый кристалл. После снова выбирайтесь наружу и ползите вверх по лиане. Обойдя скорпиона, двигайтесь влево по веткам и доберитесь до лианы, ведущей вверх. Забравшись туда, возьмите кристалл, и, разобравшись с совой и мухами, прыгайте вправо, чтобы взять маску. По лиане заберитесь на следующую ветку, пройдите вправо, разберитесь с обезьяной и ползите снова вверх. Добравшись до самого верха, собирая кристаллы, двигайтесь влево, и, добравшись до

конца, спрыгните вниз. Упав на ветку (зажмите кнопку ➔), ползите вверх и возьмите пятый кристалл за деревом. Отсюда, прыгнув влево на летучую мышь, отскочите от нее и возьмите шестой кристалл.

Вернувшись на предыдущее дерево, перепрыгните на следующее справа и свалитесь вниз справа вдоль его ствола, — возьмете еще один кристалл. Двигайтесь вперед, перепрыгнув яму и убив одного бандерлога, и на ветке на уровне древесины возьмете еще кристалл. Вернувшись по ветке назад, свалитесь вниз, немного вправо, и, убив кобру и обезьяну, идите вправо. Сойдите на ветку ниже, еще, и слева найдете очередной камешек. Осталось собрать шесть кристаллов. Спрыгните вниз справа и найдите слоненка. Опуститесь еще ниже, и между двух огней найдете десятый камень.

Рядом со слоненком запрыгните на лиану и идите влево. Когда ветка кончится, перепрыгните на ветку повыше, и с нее запрыгните на лиану вверху. Двигайтесь направо, и, перепрыгнув скорпиона, прыгайте с разбега вперед, чтобы долететь до ветки далеко справа. Здесь по лиане ползите вверх и разберитесь с обезьяной. Взяв часы и кристалл, заберитесь на лиану слева и сходите в эту сторону, чтобы взять еще кристалл. Потом идите вправо, и, расправившись с обезьяной и совой, спрыгните на одну ветку ниже справа и возьмите кристалл. Осталось два. Идите в правый угол, и, убив кобру, падайте под нее. Упав до самого низа, пройдите по ветке налево и свалитесь вдоль ствола дерева, чтобы взять последний кристалл. После этого падайте слева от дерева, — справа будет Шер Хан.

Босс 4 — Шер Хан

Поединок весьма прост с любой точки зрения. Вам всего лишь необходимо установить оружие посильнее, и, прыгая со столба на столб, бить врага. Также иногда придется прыгать через огненные обручи, которые бросает в вас нелюдь. В целом жизнь тигра кончится намного быстрее, чем ваша, особенно если у вас есть достаточное количество орехов и бумерангов.

Посмотрев небольшой ролик про маленькую девочку, которая поет песню про ее родную деревню, вам останется только почитать ролики. Все, абзац.

*Автор описания Денис **НЯНЕНКО***

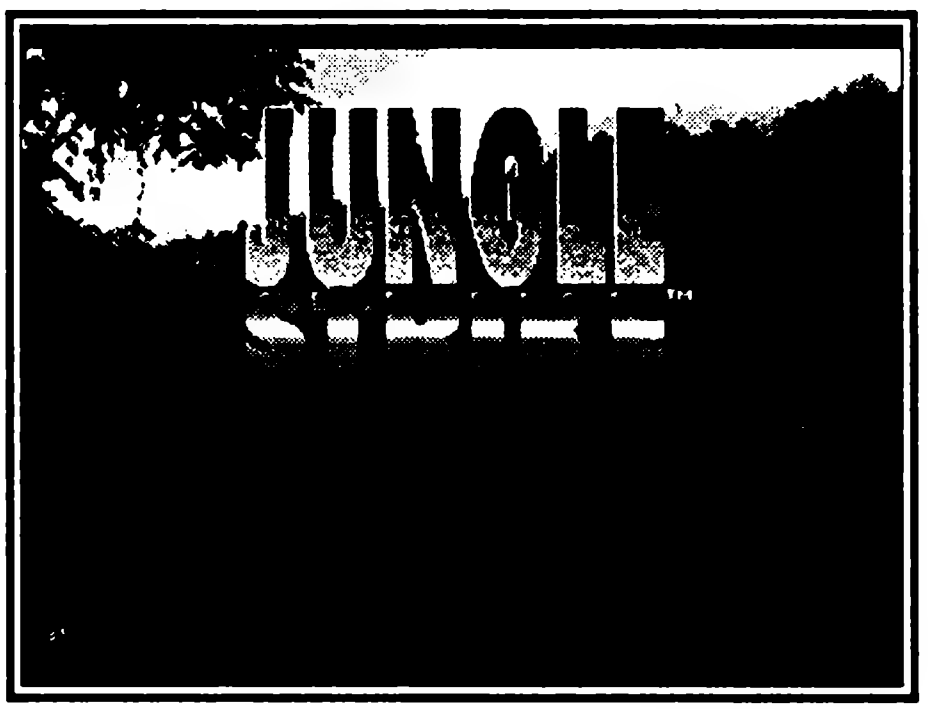
JUNGLE STRIKE

УДАР В ДЖУНГЛЯХ

Electronic Arts ● Количество игроков 1 ● Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Назовите мне хотя бы одну игру, ставшую суперхитом и оставшуюся без продолжения. Не жалуйтесь на провалы в памяти, таких игр действительно просто нет. И Desert Strike — «амижно»-приставочный, а затем и «айбиэмовский» суперхит не стал исключением из общего правила. Jungle Strike — продолжение этой замечательной игры — появился на шестнадцатибитных приставках сравнительно давно — еще в 93 году, а вот до пользователей IBM он дошел сравнительно недавно — в 95. Правда, до сих пор не появилась на IBM завершающая часть трилогии Urban Strike, пока что тоже доступная лишь владельцам шестнадцатибитных приставок (эта игра даже удостоилась похвалы американского конгресса за то, что в ней содержится ценный совет — бороться с террористами, нанося по ним ракетно-бомбовые удары с боевых вертолетов). А обещанная фирмой Electronic Arts игра Soviet Strike вообще пока еще не вышла ни на одной из платформ. Но не стоит огорчаться — в вашем распоряжении есть такая замечательная игра, как Jungle Strike.

Предыстория



По общей концепции и типу графики эта игра мало чем отличается от предшественника. О незначительных различиях мы расскажем чуть ниже. Ну, а начнем, естественно, с сюжета. Итак, вы довольно успешно разобрались с ближневосточным диктатором-маньяком Килбалой, мечтавшим развязать Третью Мировую войну. Казалось бы, можно уйти в долгосрочный отпуск. Но не тут-то было — покой вам только снится.

В Тихом океане кто-то взорвал атомную бомбу. На тихоокеанских атоллах,по традиции, проводит свои ядерные испытания Франция, но на этот раз французы тут явно ни при чем. И, похоже, ни одна ядерная держава не имеет отношения к этому взрыву. Судя по всему, бомбу взорвали частные лица. Ну, атомное оружие в руках частных лиц — это уже серьезно. Психически нормальному и законопослушному частному лицу атомная бомба ни к чему. Пока спецслужбы ведущих держав ломают голову над этой загадкой, неизвестные злоумышленники взрывают атомную бомбу на одном из островов неподалеку от побережья Южной Америки. Остров полностью уничтожен, на берег обильно проливаются радиоактивные осадки.

Все! Хватит! Дальше такой беспредел терпеть невозможно. Службы слежения работают на грани своих возможностей, и вот одному из спутников-шпионов удается записать разговор злоумышленников, несущих ответственность за все эти ядерные сюрпризы человечеству. Кроме того, спутник умудрился сфотографировать физиономии злодеев, и спецслужбам удалось их идентифицировать. Спокойному сну прогрессивно-

го человечества угрожают южноамериканский наркобарон Карлос Ортега и ... кто бы вы думали — сынок генерала Килбалы! Если и папаша не отличался добродушием и миролюбием, то сынку вообще не свойственны никакие человеческие эмоции, за исключением всепожирающей ненависти.

Казалось бы, надо как можно скорее избавить мир от существования подобных маньяков, но проблема в том, что точное местонахождение баз Ортеги, затерявшихся в безбрежном океане южноамериканских джунглей, никому не известно. Зато Ортеге и Килбале-младшему известно точное расположение Вашингтона. Именно по столице Соединенных Штатов Америки террористы альянса Килбала-Ортега хотят нанести свой удар. Теперь вы должны защитить столицу, сев за штурвал боевого вертолета, не жалея ракет и патронов к крупнокалиберному пулемету. Эх, если бы и наше правительство действовало с подобной решительностью, нанося ракетно-бомбовые удары по чеченским террористам и их сообщникам из так называемого «мирного населения», не обращая внимания на истошные вопли «правозащитников».

Для выполнения столь важной боевой задачи в ваше распоряжение предоставлен новейший вертолет Super Comanche Attack Chopper (в дальнейшем вам придется пересаживаться на боевое судно на воздушной подушке и даже на невидимый для радаров истребитель-бомбардировщик «Стелтс», но это в дальнейшем).

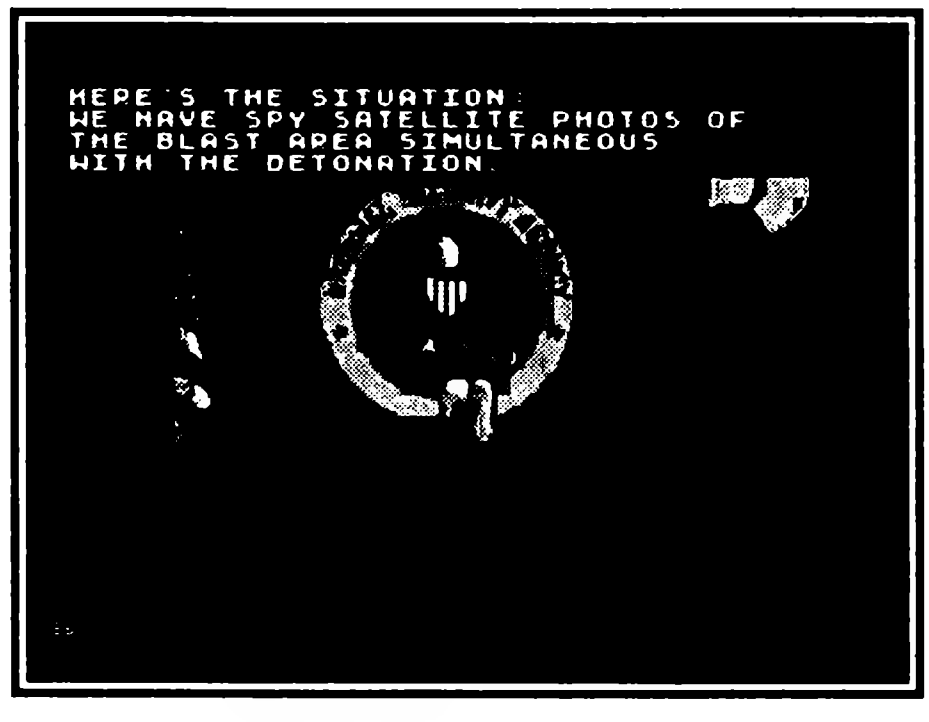
Главное меню игры практически ничем не отличается от аналогичного меню Desert Strike, и мы решили не дублировать полностью идентичные описания одного и того же меню в двух разных играх (если у вас возникли вопросы по поводу Main Menu игры, см. соответствующее описание Desert Strike).

Подробнее следует остановиться лишь на одном пункте Main Menu — Choose Your Co-Pilot (Выбор второго пилота — вашего напарника). На всякий случай напоминаем, что от выбора напарника зависит очень многое: именно напарник поднимает с земли при помощи лебедки или лестницы предметы и людей, наводит бортовое оружие на цель. Состав пилотов в этой игре, естественно, совсем другой (ваши партнеры по приключениям в Персидском заливе, очевидно, удалились на заслуженный отдых).

Итак, кто же будет делить с вами кабину вашего боевого вертолета?

Майк Сиерра (Мистер 3-Д). Только что окончил академию и, судя по всему, жаждет отличиться в настоящей боевой операции. С лебедкой управляется с ювелирной точностью — «способен поднять с земли косточку от оливки». Но вот стрелять его в Академии так и не научили — «не способен застрелить даже белого тюленя на черном фоне».

Скотт Антонио (Эго). Вояка до мозга костей. Совершенно не представляет себе жизнь на «гражданке». Начисто лишен желаний, за исключением желания убивать террористов или еще каких-нибудь врагов. Кроме того — он никогда не спит. Своеобразная личность, одним словом. И с лебедкой, и с гашеткой пулемета управляется на одинаково приемлемом уровне. Главное достоинство — всегда готов к бою, сохраняет спокойствие в самых критических ситуациях.



Грант Фостер (Faceman). Пока что числится в пропавших без вести. Профессионально работает с лебедкой, но при стрельбе горячится и часто теряет контроль над собой. Последние известия о нем поступали с берегов Южной Америки. Отыщите его в джунглях, и вы обретете надежного напарника.

Розалинда Д (Ликвидаторша). Еще одна потенциальная напарница, затерявшаяся в бескрайних южноамериканских джунглях. Обладает набором качеств, необходимых настоящему пилоту боевого вертолета — упорна, выносliва, жестока. Единственный недостаток — немного дрожат руки при стрельбе. При стрельбе из пулемета этот недостаток скажется на меткости, но при нанесении ракетных ударов точность попаданий у нее вполне приемлемая.

Фенел (Дикий Бык). Еще один пропавший без вести. Самый идеальный напарник, какого только можно пожелать. И по происхождению, и по взгляду на мир он ковбой — ну, а какой же ковбой не умеет стрелять, а с лебедкой он справляется вообще идеально (чем лебедка хуже лассо?). Это парень отлично ориентируется в уголовном законодательстве всех штатов (в Америке каждый штат обладает своим УК), но к законам относится крайне наплевательски. Найдите его в южноамериканских дебрях, и проблем у вас станет на порядок меньше.

Режим карты

Этот режим почти ничем не отличается от аналогичного режима в Desert Strike.

Вкратце напомним, что на игровом экране вы видите только показанные в изометрической проекции (вид сверху и немного сбоку) захватывающие события, происходящие в игре. Ну, а всю информацию о техническом состоянии вертолета, о ваших боевых задачах, о расположении и назначении полезных предметов и дислокации врагов вы можете почерпнуть из режима карты (этот режим вызывается нажатием клавиши START). Детальную, исчерпывающую инструкцию о том, как пользоваться этим режимом, вы можете прочесть в описании Desert Strike. Поподробнее мы остановимся лишь на параметрах вашего вертолета. Ведь вы ведете новую боевую машину, а значит, и тактико-технические характеристики у нее совсем иные.

Боекомплект, тип, а следовательно, и качество боеприпасов остались без изменений, но вот их количество заметно возросло.

Hellfire — Ракеты «Адское Пламя». 9 Штук.

Hydras — Ракеты «Гидра». 60 штук.

Gun (патроны к крупнокалиберному пулемету) — 1000 штук (а вот патронов стало чуть-чуть поменьше).

Параметры вертолета

Armor (броня) — 1000 условных единиц (как видите, защита вертолета увеличилась почти в два раза).

Fuel (горючее) — 100 условных единиц (этот параметр остался без изменений).

Load — количество человек, поднятых на борт. На борт вертолета, как и прежде, влезает 6 человек. На всякий случай напоминаем, что за каждого такого пассажира, высаженного на своей посадочной площадке, вам дается по 100 единиц брони.

Lives — количество жизней. Жизней в начале игры у вас всего три. В дальнейшем их, естественно, может стать меньше (по мере того, как вас уничтожают враги), но может стать и больше (по мере того, как вы находите новые жизни).

Прохождение

Уровень 1

Итак, вы должны очистить столицу Америки от заполонивших ее террористов. Вашингтон — это вам не аравийские пустыни, и действовать придется предельно осторожно.

Самое неосмотрительное, что вы можете сделать — это начать крушить все, что попадет в поле зрения. Вашингтонцы не так вас поймут, и еще долгое время спустя после этих событий они будут с тревогой смотреть на небо — не летит ли там ваш вертолет. Конечно, не следует забывать и поговорку — «лес рубят, щепки летят».

Вы вполне можете разнести пару бензоколонок или гражданских машин, за это по окончании задания с вас снимут изрядное количество очков, но ничего страшного все-таки не произойдет. Но не советую вам уничтожать Белый Дом, Библиотеку Конгресса, расстреливать лимузин Президента — уровень придется начинать заново.

Перед тем как начать разбираться с вашей боевой задачей, обратите самое пристальное внимание на врагов, с которыми вам предстоит столкнуться на улицах столицы.

Harv — в качестве основного боевого средства террористы используют обыкновенные автобусы, подвергшиеся модернизации — они обшиты бронелистами, и на них расположены пусковые установки для зенитных ракет. Подобное громоздкое средство противовоздушной обороны представляет для вас серьезную угрозу. Наиболее оптимальная тактика — при помощи клавиши Jink уворачивайтесь, перемещаясь влево и вправо, и нещадно поливайте автобусы «Хелфайрами» или, на худой конец, дождиками из «Гидр». Самая самоубийственная тактика — зависнуть напротив автобуса и пытаться расстрелять его из пулемета.

Attack Vans — легкие микроавтобусы террористов, несущие слабое вооружение. Весьма уязвимая цель, но и террористы отнюдь не клинические идиоты — поодиночке такие автобусы не ездят. А перекрестный огонь нескольких таких машин — штука пренеприятнейшая.

Помимо этой бронетехники вас будут атаковать и террористы-одиночки со стингерами и пулеметами. На карте они не обозначены, но и серьезной опасности не представляют — как показала практика, одной пули из крупнокалиберного пулемета более чем достаточно

для того, чтобы отправить террориста на стрелку со своими далекими предками. А теперь перейдем непосредственно к боевому заданию.

Что же вам надо спасти, а что, наоборот, безжалостно уничтожить?

Monuments. Первоочередной целью злобные террористы ставят уничтожение святынь американского народа — Библиотеки Конгресса (в ней, помимо книг, хранятся еще и первые копии почти всех американских фильмов, среди которых наверняка найдется немало любимых вами кинопроизведений), памятник Вашингтону и мемориал Джефферсона. Главное, не терять времени — террористы вот-вот приступят к уничтожению исторических памятников, они не будут терпеливо ждать, пока вы соизволите прилететь и уничтожить их. Не обращайте внимания на индикаторы топлива и боеприпасов, стреляйте «Хелфайрами», кончились «Хелфайры», пускайте в дело «Гидры» — не жадничайте, медлить нельзя. Если памятники будут разрушены, вы получите нагоняй лично от Президента.

Terrorist HQS. Вам предстоит изловить полевых командиров террористов, захвативших под свои штабы комплекс правительственных зданий. Конечно, эти здания остается только пожалеть (во сколько обойдется налогоплательщикам их ремонт?), но ничего не поделаешь — придется крушить его прицельными ракетными залпами. Выбежавших из руин каждого здания террористов добивать совсем не обязательно — берите их в плен. Они поделятся с вами ценной информацией о дальнейших планах террористов.

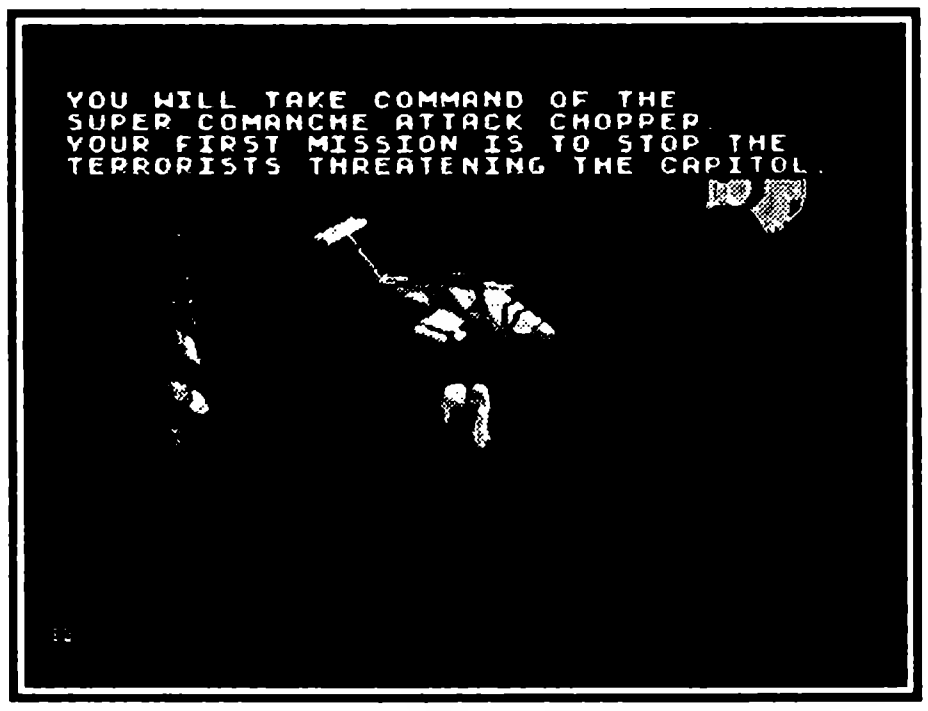
Car Bombs. Уничтожением памятников архитектуры планы террористов далеко не исчерпываются. Нет, они хотят еще и взорвать иностранные посольства, наверное, преследуя цель поссорить Америку с союзниками. Для взрыва посольств они собираются использовать начиненные взрывчаткой автомобили. Казалось бы, задача проста — найти и уничтожить автомобили-бомбы. Но, как это ни печально, вам неизвестно, какие именно автомобили, какой марки террористы собираются использовать в своих коварных целях. А уничтожать все автомобили подряд — далеко не лучшая тактика, в этом случае вас быстро отстранят от дальнейшего выполнения задания.

Но не стоит паниковать раньше времени — плененные полевые командиры расскажут вам, что это за машины и куда они движутся. Вся сложность заключается теперь лишь в том, чтобы успеть перебить эти автомобили до того, как они довезут свой смертельный груз по назначению.

Akbar. Как всегда, спецслужбы заслали в стан врага своего специального агента по кличке Акбар. Агент обладает сверхценной информацией о дислокации баз террористов и их дальнейших планах. Но поделиться этой информацией пока что не может, т. к. террористы раскусили его и заперли в подвале одного из домов. Информацию о его местонахождении вам предоставят все те плененные полевые командиры (в противном случае вам придется уничтожать все дома подряд). Теперь главное — снять охрану, состоящую из стингерщиков, разнести дом и подобрать секретного агента.

Motorcade. Очень ответственное задание — Президент на своем гигантском лимузине следует через город, наводненный боевиками, к месту своей работы — в Белый Дом. Ваша задача — сделать так, чтобы он доехал до Белого Дома в целости и сохранности: правительственный лимузин — машина, конечно, крепкая, но это, в конце концов, не танк и даже не бронетранспортер (надо ли говорить, что стрелять в лимузин вы не должны, если вам, конечно, не заплатил кандидат в Президенты от конкури-

рующей партии). Вы должны лететь чуть впереди лимузина, методично расстреливая все, что встретится на пути, вызывая огонь на себя. Оправдайте доверие Президента. Если бы за рычагами вертолета находились не вы, а кто-нибудь другой, он, возможно, и не отправился бы в путь по городу, ставшему ареной боевых действий.



Sniper. Вот вы и проводили лимузин до самых дверей Белого дома. Но это еще далеко не все. На крыше одного из правительственных зданий засел снайпер, который может создать проблемы всем, кто находится в Белом Доме. Убивать его нельзя ни в коем случае. Такое ответственное задание, как отстрел обитателей этого здания, могли поручить лишь особо доверенному лицу, посвященному в сокровенные планы руководства террористов. Так что придется вам брать его в плен.

При выполнении задания у вас, конечно, возникнут проблемы с горючим. Горючее почти всегда можно найти, уничтожив бензоколонку. Их можно ликвидировать, но будьте осторожны с гражданскими машинами, заправляющимися на них — они могут погибнуть при взрыве, и тогда по окончании миссии с вас снимут изрядную сумму очков.

Боеприпасами вы сможете разжиться, расстреливая маленькие грузовички, которые на карте обозначены как Ammo Truck. Эти машины, как ни странно, не принадлежат террористам, и за рулем, очевидно, сидят свои водители. Но тем не менее расстреливать грузовички надо — черт с ними, с водителями. Главное, боеприпасы!

Чем только не пожертвуешь ради победы над террористами!

Уровень 2

Добро пожаловать в Южную Америку. Теперь ваше командование прекрасно осведомлено о местонахождении вражеских баз и о том, какие планы вынашивают террористы на этих базах. Планы все те же — развязать Третью Мировую, покорить мир, о чем же еще могут мечтать террористы? Так что работы у вас — непочатый край. Первая южноамериканская боевая операция разворачивается в прибрежных водах, в целом лабиринте островов, напоминающих не побережье Южной Америки, а, скорее, извилистые и запутанные норвежские фиорды.

Именно здесь, под прикрытием этих островов террористы выгружают контейнеры с плутонием, и где-то здесь спрятаны две атомные подводные лодки, которые не то уведены с американских военных баз, не то куплены у России.

С какими же неприятными сюрпризами вам придется столкнуться на гостеприимной южноамериканской земле?

Armcor — скорострельная зенитка калибра 155 мм. Очень быстро разворачивается, еще быстрее стреляет, наносит значительные повреждения, но практически беззащитна против «Хелфайров» и даже «Гидр». При атаке пулеметами, возможно, вам удастся уничтожить зенитку, но полученные повреждения будут просто чудовищными. Бронирование 100 условных единиц. Сила выстрела 25 условных единиц.

Gun Boat — хорошо вооруженный катер. Такие катера станут вашей основной головной болью, когда вы пересядете на судно на воздушной подушке. Но и для вертолета они представляют серьезную опасность. Избегайте больших скоплений этих суденышек, при поединках один на один маневрируйте, перемещаясь влево- вправо. Бронирование 100 условных единиц. Сила выстрела 75 условных единиц.

А теперь о ваших боевых заданиях

Navy Seas — спасение плененных террористами моряков с погибших судов.

Отпускать их на волю никто не собирается. Главное в этой миссии — четко отделить зерна от плевел — своих от чужих. Своих надо взять на борт, а чужих уничтожить — не перепутайте. Если вы уложили всех своих, можете начинать задание заново. На всякий случай напоминаем, как отличить своих от чужих — чужие стреляют, свои в это время мирно стоят в сторонке.

Electric Fence — вам предстоит добраться до стоянки судна на воздушной подушке. Отогнать от него террористов, а затем пересесть на его борт.

Войдя в режим электронной карты, вы обнаружите, что у этой посудины совсем другие параметры, нежели у вашего вертолета:

Бронирование (Armor) — 800 условных единиц.

Горючее (Fuel) — 100 условных единиц. Размер топливных баков — такой же, как и у вертолета, но, если мы не ошиблись, горючего хватает на большее расстояние.

Совсем иное и вооружение:

Мины (Mines) — 9 штук. Очень эффективны, если оставить их на пути следования вражеской подводной лодки или катера. Но для этого нужно увлечь эти транспортные средства в погоню за собой. Расставлять мины где придется не рекомендуется — их мало, они очень эффективны, и расходовать их нужно по прямому назначению.

Ракеты (Rocket) — 50 штук. По убойной силе эти безымянные ракеты примерно эквивалентны «Гидрам».

Патроны к крупнокалиберному пулемету (Gun) — 1000 штук. Это судно на воздушной подушке одинаково легко преодолевает и водные преграды, и движется над сушей.

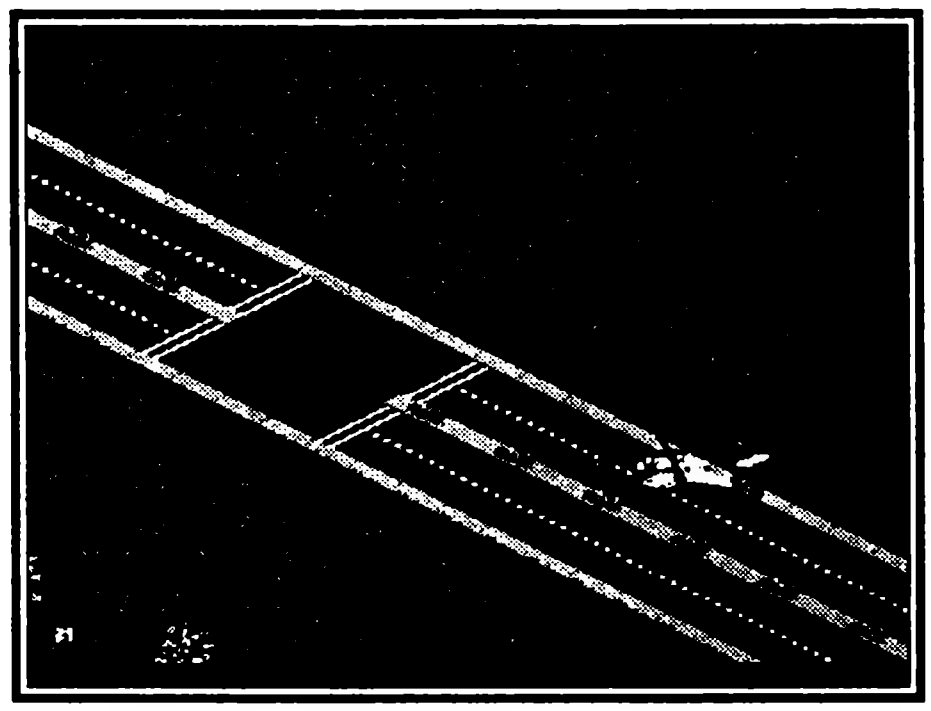
Очень маневренно, что дает ему преимущества в поединках с орудиями и катерами.

К тому же у вас появляется уникальная возможность сбивать на полном ходу пеших террористов. Единственный недостаток этого средства передвижения заключается в том, что на нем неудобно брать предметы — от неосторожного толчка корпусом они имеют неприятную склонность взрываться. Берите предметы, развернувшись к ним бортом.

Plutonuim. Вам предстоит долгая охота на катера, перевозящие контейнеры с плутонием. Атакуйте катера, уничтожайте их и подбирайте оставшиеся после них контейнеры (они не тонут). Часть контейнеров уже переложили на грузовики, чтобы уволочь вглубь континента. При атаке на грузовики не забывайте о том, что это не такие уж беззащитные цели — с их бортов будут отстреливаться «стингерщики» и прочие гранатометчики.

F-15 Pilot. Теперь на очереди спасение пилотов со сбитого F-15. Они уже окружены плотным кольцом террористов. Но не спасти коллег-пилотов — представляете, какой это будет позор. Ваш опыт по спасению военнопленных уже достаточно богат, и какие-то советы вам вряд ли понадобятся.

Nuclear Sub. Спасенные пилоты поделятся с вами информацией о местонахождении вражеских подводных лодок. Очевидно, эти храбрые ребята пытались их потопить, но что-то им помешало. Атомная подводная лодка — это вам не легкий катер.



Посмотрите на показатель бронирования этих субмарин — 500 единиц! Кроме того, они могут еще и отстреливаться — их огонь способен послужить причиной серьезных неприятностей. Эффективным средством борьбы с атомными подводными лодками могут стать мины. Но если мины кончились или подводная лодка стоит неподвижно и поливает вас огнем — обратите внимание на то, где размещено ее вооружение. Субмарина поливает вас огнем из вращающейся башни. Встаньте так, чтобы между башней и вами находилась рубка. У вражеских подводников хватит ума не крушить собственную лодку, и вы окажетесь в относительной безопасности, чего нельзя сказать о противнике.

После того, как все лодки отправлены на дно, возвращайтесь к покинутому вертолету, пересаживайтесь на его борт и летите на базу получать похвалы от начальства.

Уровень 3

С побережья действие игры переносится вглубь южноамериканского континента — в самое сердце непролазных джунглей. Где-то там находятся тренировочные лагеря террористов, и именно там спрятан атомный реактор, для которого везли изъятый вами плутоний. Вас ждет еще одна боевая операция.

Перед подробным разбором вашего боевого задания, как всегда, несколько слов о новинках вражеской техники.

Sheridan — трофейная зенитная самоходка. До нашей «Шилки» ей, конечно, далеко, но тем не менее эта машина — противник для вертолета более чем серьезный.

Тем более, что количество «Шериданов» превосходит всякие нормы приличия.

Не жалейте на эти бронемашины «Хелфайров», им-то ведь совсем не жалко тратить на вас снаряды 20 мм пушек. Бронирование 105 условных единиц. Сила выстрела 30 условных единиц

А теперь самое время приступить к разбору вашего задания.

Training Camp — тренировочные лагеря террористов. Охраняются вышками с пулеметчиками, на подмогу вполне могут подоспеть и «Шериданы». Если вы не играли в Desert Strike и у вас нет опыта борьбы с вышками, или вы уже забыли приемы борьбы с ними, напоминаем, как это сделать. Ни в коем случае не залетайте на середину лагеря — там вы попадете под кинжальный перекрестный огонь и либо погибнете, либо получите такие повреждения, что о дальнейшей борьбе не сможет быть и речи. Уничтожайте вышки по одной — стремительно подлетайте, выпускайте «Хелфайр» в упор, для верности можно и парочку, и столь же стремительно выходите из зоны обстрела. Лишь последнюю уцелевшую вышку можно уничтожать, никуда не торопясь.

Landing Zone — вам не кажется, что в этой местности слишком мало посадочных площадок? А что вам мешает обзавестись еще одной из них, отбив ее у врага?

Уничтожьте охрану у посадочной площадки, и тогда ее захватят американские «зеленые береты». Теперь вы сможете садиться здесь и высаживать пассажиров.

Radar Sites 1 — вам придется позаботиться об уничтожении мобильных радиолокационных установок — это просто радары, буксируемые грузовиками. В отличие от стационарных радаров дальнего обнаружения, с которыми вы имели дело в предыдущей игре, эти радары постоянно движутся с места на место, и засечь их будет не так-то просто. К тому же они охраняются стадами «Шериданов».

Comms Expert — вам надо спасти пленного эксперта по коммуникациям или, проще говоря, специалиста по подслушиванию телефонных разговоров. Террористы держат его в хорошо охраняемом бараке (пулеметные вышки, «Шериданы», зенитные пулеметы).

Уничтожив охрану, разнесите вдребезги барак, расположенный в центре — не забудьте, что из руин выскочит не один только эксперт, так что возьмите на борт всех освобожденных пленников. После чего летите к посадочной площадке, расположенной рядом с телефонной линией — эксперт установит оборудование, при помощи которого можно будет подслушивать телефонные разговоры «наркотических лордов»...

Tank Depot — вам предстоит уничтожить огромное скопление самоходок «Шеридан». Атакуйте их в несколько заходов — выпустив ракеты, выходите из зоны обстрела и делайте новый заход.

Radar Sites 2 — уничтожьте еще одно скопление мобильных радаров. У вас уже есть богатый опыт по ликвидации этих зловредных устройств.

Traning HQ — вы уничтожили тренировочные лагеря террористов, теперь вам предстоит пленить главного инструктора, обучавшего террористов тонкостям науки убивать. Миссия эта отличается от освобождения эксперта по коммуникациям лишь большей прочностью барака, в котором засел инструктор. Для того, чтобы не возиться с разрушением этого строения, попытайтесь сделать так, чтобы его разрушила зенитная установка. Для этого пролетите у нее под носом, а затем залетите за барак — целясь в вас, глупая зенитка будет попадать в несчастное здание.

Nuclear Reactor — вам предстоит найти и уничтожить ядерный реактор. Его месторасположение вам укажут лишь после выполнения всех предыдущих миссий. Как легко догадаться, он находится в хорошо обороняемом лагере.

Уровень 4

На этом уровне вам придется работать в невероятно тяжелых условиях — вам предстоит полет над ночными джунглями. А ночью в джунглях, как известно, ничего не видно. Конечно, если бы создатели игры стремились к максимальному реализму, вам пришлось бы просто любоваться на черный экран, и уровень был бы совершенно непроходим. Так что кое-что вы все-таки видите.

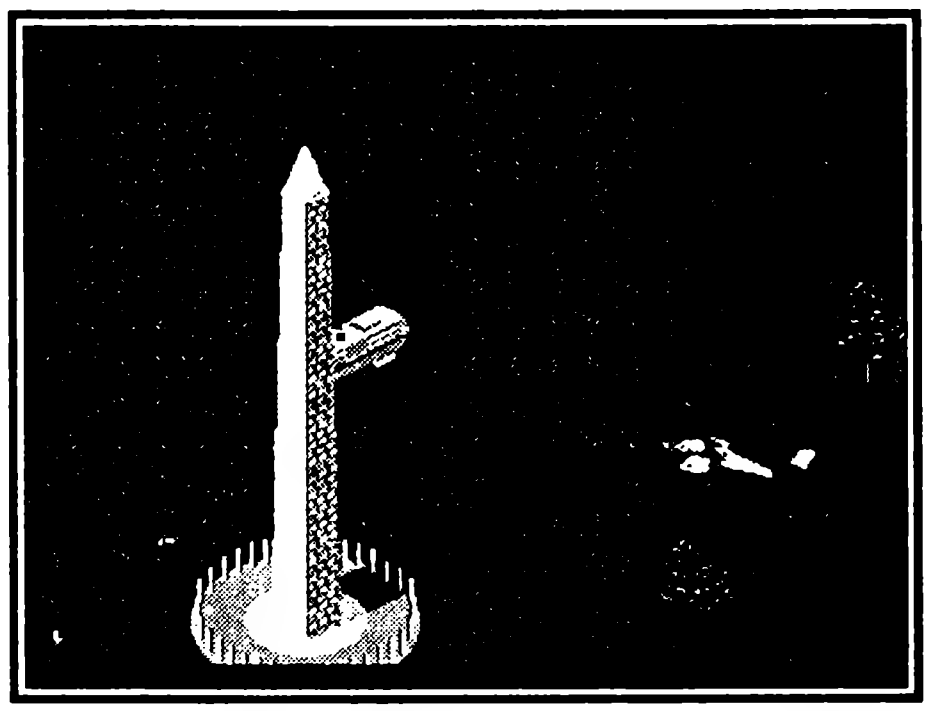
К тому же густую тьму будут вспарывать вспышки ваших выстрелов и взрывы.

Ваша боевая задача, как всегда, сводится к уничтожению военных и промышленных объектов, расположенных глубоко в джунглях. Из новых опасностей вам предстоит столкнуться с легкими броневиками, вооруженными крупнокалиберными пулеметами.

Armored Car. Серьезную опасность представляют лишь большие скопления этих машин, ведущих перекрестный огонь, так что уничтожайте их поодиночке. Бронирование 150. Сила выстрела 30.

Watch Towers. Вам предстоит ликвидировать 8 смотровых вышек, расположенных вокруг вашей посадочной площадки. На смотровых вышках сидят пулеметчики, которые не в состоянии причинить вам серьезный ущерб (разумеется, в том случае, если вы

не будете висеть неподвижно напротив вышки и ждать, пока вас собьют). Саму вышку уничтожать необязательно — достаточно прикончить тех, кто на ней сидит.



Больше туда никто не залезет — террористы будут знать, что забираться на смотровые вышки опасно для здоровья.

Green Beret Commando With Flare. вам придется отыскать командира «зеленых беретов» и отвезти его на свою посадочную площадку рядом с деревней.

Найти его достаточно просто — он стоит с факелом в руках. А вот многочисленные стингерщики и пулеметчики, засевшие в джунглях, факелов в руках отнюдь не держат, и засечь их будет сложновато.

Enemy Apache Helicopters. Вам предстоит вплотную заняться уничтожением вражеских вертолетов, вернее, американских вертолетов «Апач», захваченных террористами. Главное — начинайте атаковать с максимальной дистанции, используя «Хелфайры» или «Гидры», маневрируйте, уворачиваясь влево-вправо.

Что такое «Апач», вы знаете по Desert Strike, так что будьте предельно осторожны.

Nuclear Rocket Scientists — вам предстоит освободить немецкого разработчика атомных ракет, томящегося в плену у террористов (а может, и не томящегося вовсе, а уже создающего для них ядерные ракеты). Подземная темница, в которой он находится, превосходно охраняется стингерщиками и броневиками.

American POW'S And Dawned Pilots — теперь, когда вы освободили столь важного человека, можно заняться и спасением не столь значительных персон — американских военнопленных и сбитых пилотов. Они находятся приблизительно в том же районе, где и пленный ученый, в многочисленных ямах-тюрьмах.

Weapons Plant — оружейная фабрика, а вернее, завод по сборке боевых самолетов. Вам предстоит уничтожать и многочисленные находящиеся на большом удалении друг от друга цеха, и контейнеры с запчастями, и куски фюзеляжей. Охраняется все это хозяйство броневиками, кстати, не слишком многочисленными. Основная проблема заключается не в них, а в нехватке горючего — так что придется спешить.

Enemy Weapons Commander — теперь, когда вражеская фабрика по производству самолетов разгромлена, вам предстоит взять в плен того, кто ею руководил.

Террористы не спешат отдавать вам в руки такого ценного специалиста. Так будьте готовы к ожесточенному сопротивлению — вас ждет обилие броневиков и стингерщиков...

Уровень 5

Террористы захватили один небольшой провинциальный городок и намереваются использовать его как свою базу. В частности, там находится их штаб, который вам предстоит уничтожить.

Из новых средств борьбы с американскими вертолетами у террористов появились тяжелые, хорошо бронированные броневики MLRS, вооруженные 23 мм скорострельными зенитными пушками. Бронирование 300. Сила выстрела 30.

Эти броневики представляют опасность именно за счет того, что они неплохо защищены — при встрече с ними не жалейте «Хэлфайров». Помимо тяжелых броневиков вам попадутся и легковые машины, на скорую руку переделанные в зенитные самоходки (Tactical).

Эти зенитные средства не утратили главных качеств легковых машин — скорости и маневренности. Правда, встречаются они в основном на дорогах и на прилегающих к ним участках — проходимость у них оставляет желать лучшего. Бронирование 100. Сила выстрела 30.

U.N. Rescue — вы должны спасти наблюдателей ООН, ставших пленниками террористов. У вас уже накопился немалый опыт по спасению разного рода пленников и заложников. Так что советы вам не понадобятся.

Drug Plants — вам предстоит уничтожить завод по производству наркотиков. Наркотики — основа материального благосостояния террористов — ведь именно на наркодоллары они закупают все те груды оружия и техники, которые вам приходилось усердно уничтожать на предыдущих уровнях. Стоит ли говорить о том, насколько хорошо охраняется эта подпольная фабрика. Как всегда, аккуратно атакуйте с флангов, стараясь понемногу, одна за другой, уничтожать вражеские зенитные средства.

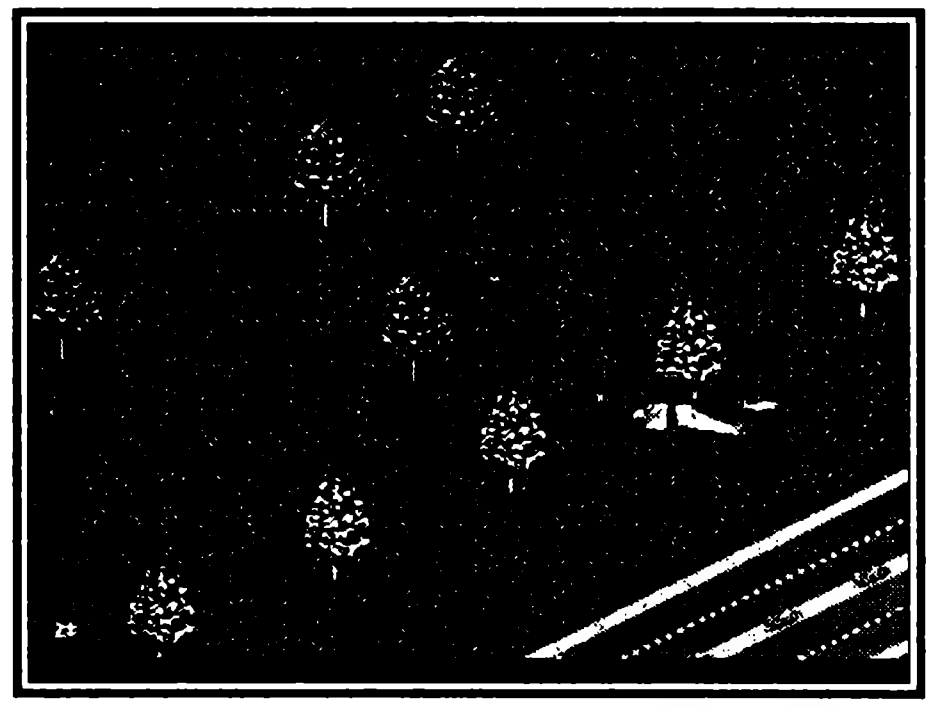
Power Grid — задача довольно-таки проста: уничтожить линию высоковольтных передач — всего-то и делов. Главное, заранее позаботиться об уничтожении броневиков и зенитных легковушек.

Arm Car — вам предстоит уничтожить очень хорошо бронированный автомобиль, в котором находится компьютерная лаборатория террористов. Надо ли говорить, что вам будут мешать. Так что сначала позаботьтесь об охране, и лишь затем принимайтесь за сам броневик.

Detonators — вам опять придется сменить средство передвижения и борьбы с террористами — вы должны будете пересесть на ..., в игре этот агрегат именуется просто «мотоцикл», но это, скажем так, мотоцикл повышенной проходимости — монстроидальный гибрид мотоцикла и вездехода. На таких мотоциклах разъезжают местные полицейские — вернее, разъезжали в те времена, когда город не был еще захвачен террористами. Вы должны будете, как всегда, уничтожить скопление броневиков и легковых зениток, расположенных рядом с полицейским участком, на территории которого стоит мотоцикл-монстр. Мотоцикл — идеальное средство борьбы с большими массами террористов. Теперь отправляйтесь на охоту за детонаторами, которые в скором времени вам очень понадобятся. Детонаторы добываются старым испытанным способом — уничтожаются здания, где они хранятся.

C4 Explosives — вам понадобится некоторое количество пластиковой взрывчатки для того, чтобы взорвать командный центр террористов. Взрывчатка добывается в точности таким же способом, как и детонаторы.

Warroom — командный центр террористов, который расположен в очень прочном здании (вертолету придется затратить не один полный



боекомплект для уничтожения этого строения). Не только прочном, но и хорошо охраняемом. Вы должны расправиться с охраной, довезти взрывчатку до стен здания и успеть доехать до места пересадки в свой вертолет.

Уровень 6

Действие игры переносится из жарких джунглей в заснеженные высокогорные равнины. Здесь расположены крепости террористов, пусковые шахты, хранилища ядерных боеголовок. В этих безбрежных ледяных равнинах вам придется столкнуться с новыми опасностями.

Самым грозным соперником станет, несомненно, танк (вернее, излишне многочисленные танки) M1 «Абрамс» — основной танк американской армии. Террористы успели не то закупить прямо на американских заводах, не то просто украсть весьма значительное количество этих машин смерти. Бронирование 250. Сила выстрела 75.

Даже один «Абрамс» представляет собой серьезную угрозу, ну, а когда их несколько и они ведут перекрестный огонь — шансов уцелеть у вас не так уж и много, они очень близки к нулю — так что никогда не вступайте в бой с несколькими «Абрамсами» одновременно. Ваша задача при встрече с этим танком — выпустить очередь «Хелфайров». Если ракеты не достигли цели, немедленно сматывайтесь из зоны обстрела и делайте новый заход.

Еще одним серьезным противником станут вражеские вертолеты (Chopper). Его бронирование 300, сила выстрела 150. Обратите внимание, что вертолет бронирован лучше, чем танк, а сила выстрела у него в два раза больше, чем у «Абрамса»! Как и со всеми серьезными противниками, с вертолетами лучше драться один на один. Главное, успеть выпустить «Хелфайр» первым.

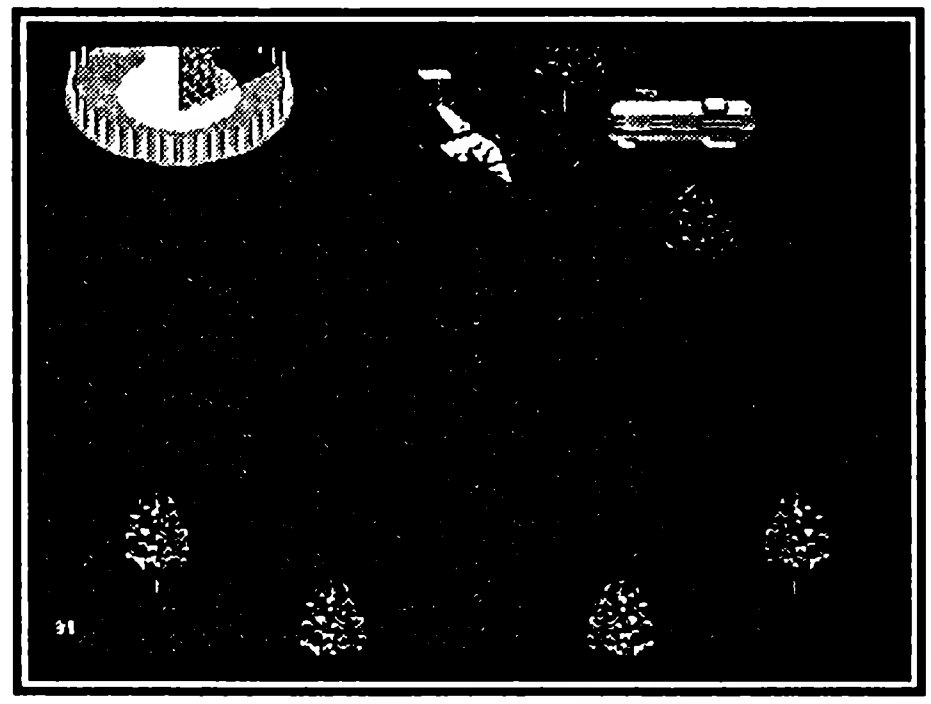
На фоне таких грозных и страшных противников стационарные пулеметные установки (Gatling Gun) уже как-то не смотрятся.

Незначительная сила выстрела слегка компенсируется высокой скорострельностью, так что слишком уж пренебрежительное отношение к этому средству ПВО может закончиться трагически. Бронирование 100. Сила выстрела 10.

Wild Bill — вам предстоит спасти пятерых пилотов американской спасательной службы, сбитых террористами и томящихся в обыкновенных бараках. Привычное задание, способное вызвать у вас лишь зевоту, слегка оживит первое столкновение с «Абрамсами». Эти парни засекли с воздуха вражеские радары и с удовольствием поделятся с вами этой ценной информацией.

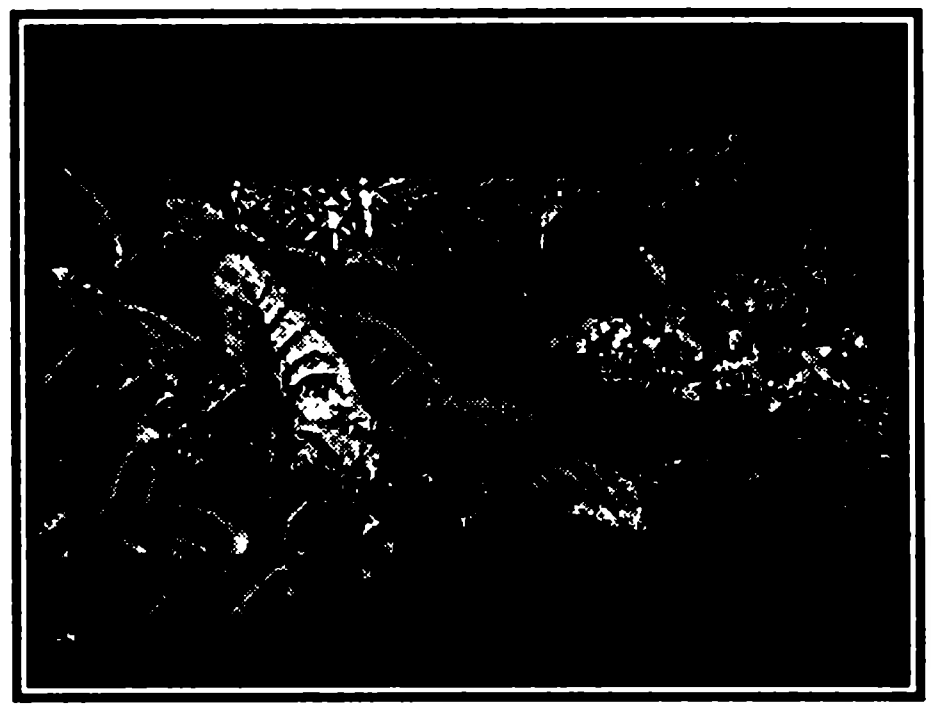
Radar Early Warning — естественные спутники любых пусковых установок баллистических ракет — радары раннего обнаружения. Всего вам предстоит уничтожить три таких радарных установки. Не забудьте, что они охраняются целыми стаями вертолетов и стадами «Абрамсов».

Missile Depot — теперь, когда уничтожены радары, можно вплотную заняться уничтожением самих пусковых шахт. Шахты хорошо



замаскированы, и найти их случайным образом, пока не выполнены предыдущие миссии, очень сложно, почти нереально.

Soviet General — теперь вам предстоит пленить бывшего советского генерала, который руководит ракетными силами террористов. Еще одна ничем не примечательная операция по взятию в плен высшего руководства противника.



Gainfuls Launchers — помимо стационарных пусковых шахт, в распоряжении террористов имеются и мобильные ракетные установки. Если вы еще не забыли, как боролись в аравийских песках со СКАД'ами, выполнение этой миссии не составит для вас абсолютно никакого труда.

Power Grid — уничтожьте высоковольтные линии, ведущие к подземным крепостям террористов. В ходе выполнения этой миссии вы можете наткнуться на некоторое количество «Абрамсов», но вы уже наверняка приобрели навыки борьбы с этими бронемашинами.

Snow Fortress — и вот наконец-то вам предстоит уничтожить снежные крепости террористов. Они неплохо замаскированы (хотя вообще-то их выдают линии электропередач, которые вы только что ликвидировали) и очень хорошо охраняются «Абрамсами» и зенитными пулеметами. На помощь обороняющимся могут прилететь и вертолеты. Не забудьте взять в плен офицеров-террористов, которые расскажут вам о местонахождении ядерных боеголовок.

Nuke Warhead — вам предстоит найти и уничтожить шесть ядерных боеголовок.

Не забудьте, что складские помещения, в которых находятся эти боеголовки, расположены неподалеку друг от друга, и «Абрамсы», охраняющие один склад, вполне могут придти на помощь своим соседям, подвергшимся нападению.

Уровень 7

С заснеженных горных равнин действие игры снова переносится в джунгли, а точнее, в долину одной из рек. Здесь вам придется разобраться с военно-воздушными силами и противовоздушной обороной террористов. Из новых опасностей, подстерегающих вас внизу, появилась лишь сдвоенная зенитная автоматическая пушка Twingun. Бронирование 150. Сила выстрела 10.

Если судить по параметрам — ничего особенного, встречались вам враги и пострашнее. Но не следует раньше времени впадать в эйфорию — главная опасность этих пушек заключается в том, что их ставят сразу по несколько штук в одной точке, и при вашем приближении они стремятся накрыть вас плотным перекрестным огнем. Но, как и прежде, «Хэлфайры» остаются надежным средством для опустошения позиций вражеских зенитчиков.

Enemy Stealth Fighter Plane — вам предстоит ни много, ни мало захватить вражеский бомбардировщик «Стелтс» (эти бомбардировщики практически невидимы для радаров, представляете, каких дров могут наломать террористы, управляя подобным сред-

ством транспортировки атомных бомб!). Практически все дальнейшие миссии на этом уровне вы будете выполнять, сидя за штурвалом этой грозной боевой машины.

Вам предстоит лететь сквозь джунгли, буквально нашпигованные вражескими зенитками, к взлетно-посадочной полосе, на которой стоит накрытый маскировочной сеткой бомбардировщик. Позади него находится еще и ангар, но уничтожать это строение совсем не обязательно. Как же вырвать боевой самолет из грязных лап террористов? Да очень легко: достаточно просто пострелять в маскировочную сетку, которой он накрыт. Когда сетка
взорвется (!), рядом с самолетом из ниоткуда возникнет посадочная площадка, на которую вы сможете посадить свой вертолет и пересесть за штурвал «Стелтс». Конечно же, этот самолет обладает несколько иными параметрами, нежели ваша основная боевая машина. Правда, запас брони и горючего у него точно такой же — соответственно 1200 и 100 (хотя горючее кончается немного быстрее), но вот брать кого-либо на борт он не может — кабина слишком тесная.

Кардинально отличается вооружение «Стелтс'а»:

Ironbombs — бомбы, вещь исключительной разрушительной силы, но, в отличие от тех же «Хелфайров», далеко не летят — просто падают вниз по крутой дуге. В полном боекомплекте имеется 9 таких бомб.

AIM-92 — ракеты, по своей разрушительной силе мало чем отличающиеся от уже знакомых вам «Гидр». Полный боекомплект включает в себя 99 ракет.

Guns — скорострельная пушка, аналог крупнокалиберного пулемета, установленного на вашем вертолете. Полный боекомплект включает в себя 1000 снарядов.

Летать на «Стелтс» надо с предельной аккуратностью — эта машина обладает куда большей инерцией, нежели ваш вертолет. К тому же, если вы во что-то врезались, сидя на вертолете, вы отделываетесь потерей приблизительно 10% брони, а находясь за штурвалом «Стелтс» ... сами понимаете, что происходит с реактивным самолетом, если он куда-либо врежется.

Troop Bridge — потеря такой дорогой и эффективной вещи, как «Стелтс», просто вывела террористов из себя. К шести мостам через реку двинулись танки, стремясь захватить ваш покинутый вертолет. Вы должны сделать так, чтобы эти танки так и остались на том берегу (желательно, навсегда). Для этого вам как минимум придется уничтожить все шесть мостов. Вам понадобится весь ваш опыт борьбы с большими скоплениями бронетехники противника.

Drug Fields — очень приятная миссия. Вам предстоит ликвидировать поля, на которых выращивают наркотики, попутно не забывая уничтожать зенитки и время от времени попадающиеся на пути танки. На поле лучше всего обрушивать бомбы, а на зенитки и танки — ракеты, с одинокими же террористами, пытающимися защитить плантации при помощи стрингеров, можно разобраться, используя пулемет.

Patriots A 500 — зенитный ракетный комплекс «Пэтриот», хоть и разработан достаточно давно, по-прежнему остается весьма эффективным средством борьбы с баллистическими ракетами малой дальности. Эти комплексы неплохо зарекомендовали себя во время войны в Персидском заливе, сбивая советские баллистические ракеты СКАД (созданные в начале 60-х годов и давным-давно снятые с вооружения в нашей стране). Сбитые СКАД'ы сделали «Пэтриотам» неплохую рекламу, на которую и купились террористы. Вам предстоит уничтожить противоракетные комплексы противника. Как всегда, основная проблема заключается не в уничтожении самого комплекса, а во «взламывании» противовоздушной обороны.

Fuel Depot — вам придется уничтожить склады топлива для вражеских самолетов.

Каждый склад — крепкий орешек, их строили в расчете на массированные бомбардировки и обстрелы, к тому же не забыли окружить мощной противовоздушной оборо-
ной.

Return F-117 — вы должны вернуть реактивный самолет, за штурвалом которого вы сидели на протяжении всего этого уровня, на базу, расположенную рядом с тем местом, где находится ваш вертолет. После чего смело садитесь в свою старую боевую машину и летите выполнять последнее задание.

Nuclear Missiles — вам предстоит вплотную заняться уничтожением материалов, необходимых для изготовления ядерных ракет. Для этого вам придется расстреливать небольшие пирамиды. Помимо контейнеров с ядерными материалами на месте взрыва каждой такой пирамидки окажутся еще и специалисты-ядерщики.

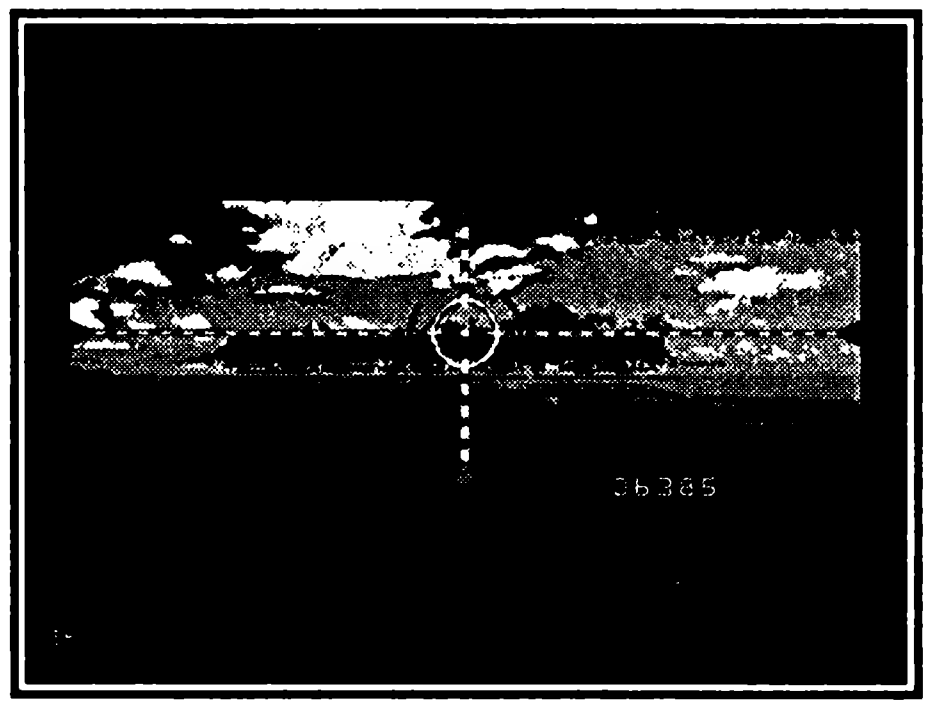
Не забудьте поднять этих ребят на борт и отвезти их на свою базу. Они расскажут, где скрыто логово главарей-террористов.

Уровень 8

А вот вы и добрались до самого логова главарей-террористов. Это логово надежно укрыто в горах. Легко догадаться, что оно очень хорошо охраняется. Из новых врагов, ожидающих вас на этом уровне, самым неприятным сюрпризом окажутся Mobil Battle Cannon — самоходные зенитки, обладающие мощным бронированием — 400 единиц. Силу выстрела тоже не назовешь слабой — 200 единиц. Атаковать их в лоб — не самая лучшая тактика, скорее всего, погибнете раньше, чем ваш враг. Поэтому атакуйте их сзади — корма этих самоходок бронирована куда слабее, нежели борта и лобовая часть. Если вы имели несчастье напороться на целый отряд этих бронемашин, вам придется неустанно маневрировать, наносить редкие, но точные удары, постоянно выходя из зоны огня.

К тому же на этом уровне задания даются поочередно — в начале уровня вам известна только ваша первая миссия. Как только она будет выполнена, вы узнаете, что вам делать во второй, и т. д.

Control tower — вам придется уничтожать диспетчерские башни. Мало того, что эти строения излишне ракетоустойчивы, они еще



и охраняются целыми стадами танков, которые будут всячески мешать вам заниматься делом. Запас танков, судя по всему, неисчерпаем — место подбитых занимают новые бронемашины, экипажи которых горят желанием отомстить вам за павших товарищей. Уничтожение диспетчерских башен парализует работу аэропорта, расположенного неподалеку, который в скором времени вам тоже придется ликвидировать.

Tomagawk — вы должны уничтожить пусковые установки ракет «Томагавк», замаскированные под обыкновенные скалы с круглой вершиной. Если вы еще не уничтожили диспетчерские башни, и поэтому вам пока не дали точного местонахождения этих ракет, то найти их самостоятельно проще простого — они охраняются большими отрядами Mobill Batle Canon.

Power Supply — вы обязаны ликвидировать электростанцию, питающую энергией виллу сына Килбалы. В сравнении с предыдущим заданием, это не представляет собой особой сложности — так, небольшое развлечение посреди битвы.

Villa — вот вы и добрались до затерянной в горах виллы Килбалы-младшего.

Любоваться этим произведением архитектуры некогда, вы должны успеть нанести по вилле ракетный удар, пока вас не стерли в порошок стационарные зенитки, зенитные самоходки и танки, которых в окрестностях этой резиденции хватает с избытком. Самого Килбалы-младшего дома, правда, нет. Но, согласитесь, приятно сознавать, что вы только что стерли в порошок роскошную резиденцию стоимостью в десятки миллионов долларов.

Drug Lord — наркобарон, главарь террористической организации, доставившей вам столько хлопот. Предчувствуя близкий конец, пытается скрыться на катере.

Летите вдоль реки, отыщете катер и уничтожьте его. После чего не забудьте пленить пережившего взрыв катера наркобарона.

Air strip — теперь вам придется заняться уничтожением аэродрома. Как всегда, подобное действие сводится в первую очередь к ликвидации средств ПВО. Уничтожить сам аэродром — отнюдь не проблема, при условии, что вам никто не мешает.

Bunker — несчастный Килбала-младший оплакивает свою виллу, находясь в недрах прочного, хорошо охраняемого бункера. Вам придется лишить этого маньяка последней жилплощади — разобравшись с многочисленными средствами ПВО, окружающими бункер, начинайте всаживать в него ракеты до тех пор, пока в стене бункера не образуется внушительных размеров дыра. Затем обратите внимания на расположенный неподалеку грузовик. При помощи стрельбы из пулемета вы должны подогнать его к свежепробитой зияющей дыре и расстрелять.

Madmen — сын Килбалы попытается спастись бегством — из пролома в стене бункера вылетит вертолет. Вертолет надлежит сбить, а суетящегося на земле Килбалу взять на борт.

Теперь вам останется ждать реванша террористов. Вряд ли в ближайшее время переведутся желающие решать свои проблемы при помощи взрывов бомб, взятия заложников, отстрела неугодных политических деятелей. Рецепт лекарства от этой бо-

лезни вам хорошо известен — точные ракетные удары и прицельные очереди из крупнокалиберных пулеметов.

Где найти дополнительные жизни?

Три жизни, которые даются вам в начале игры — не слишком большой запас, с учетом сложности стоящих перед вами боевых задач. Но не беспокойтесь — практически на каждом уровне, если как следует поискать, можно найти дополнительную жизнь.

Уровень 2

Дополнительная жизнь находится в северо-западном углу карты, неподалеку от берега в одном из катеров (gun boat).

Уровень 3

Дополнительную жизнь можно найти, если уничтожить танк, расположенный немного выше барака с экспертом по коммуникациям (com expert).

Уровень 4

Очень легко доступная дополнительная жизнь — она находится неподалеку от одного из заводов по сборке самолетов, в освещенном кругу.

Уровень 5

Чтобы найти дополнительную жизнь, необходимо уничтожить одно из зданий на юго-западе карты.

Уровень 6

Дополнительная жизнь дожидается вас около электростанции.

Уровень 7

Здесь вы сможете найти сразу четыре дополнительных жизни! Они расположены под четырьмя маленькими пирамидами в верхней части карты.

Уровень 8

Дополнительная жизнь находится в такой же пирамиде на юго-востоке.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

LION KING (THE)

КОРОЛЬ ЛЕВ

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Не хотите попробовать стать царем зверей? Эта игра даст вам такую заманчивую возможность. Только предупреждаем заранее, не так-то просто будет занять вакантное место монарха. Игра создана по мотивам полнометражного диснеевского мультфильма «Король лев» и теперь лично вы можете пережить все те приключения, что выпали на долю героя этого замечательного мультфильма. Вам предстоит путь от маленького львенка до грозного владыки Страны Гордости. Что и говорить — путь неблизкий.

Предыстория

Эту игру сделали фирмы **Virgin** и **Disney Software** , названия этих фирм ни в какой рекламе не нуждаются, на их счету целый ряд игр по мотивам диснеевских мультфильмов – достаточно вспомнить **ALADDIN, JUNGLE BOOK, MICKEY MANIA**.

Эта игра ничем не уступает своим предшественникам, а кое в чем даже превосходит их.

Но прежде чем начать разговор о игре, необходимо сказать пару слов о мультфильме. Этот мультфильм считается самым кассовым за всю историю кино, кроме того он получил двух Оскаров – в том числе и за лучшую песню. Ну как по такому кинопроизведению не сделать замечательной игры!

Сюжет мультфильма прост – в далекой Африке у Царя Зверей Муфассы рождается сын – Симба. Рождение Симбы перечеркивает честолюбивые планы Скара – родного брата Муфассы, мечтающего о царском троне. Коварному Скару удается убить отца Симбы, а сам Симба чудом избежав гибели, покидает Страну Гордости. Но проходит время, и он возвращается уже взрослым и сильным львом и в ходе жаркой финальной схватки скидывает своего дядю со Скалы Гордости – трона Царей львов. Ну, а игра повторяет сюжет мультфильма один в один.

Options

Прежде чем начать игру, как всегда, не забудьте заглянуть в **OPTIONS.** Установите уровень сложности **(DIFICULTY)** – если вы играете в первый раз и не уверены в своих силах, то вам подойдет **EASY** – самый простенький уровень сложности, если вы считаете себя профессионалом – пожалуйста, играйте на **NORMAL(e)**, а если выдумаете, что вы настоящий мастер – смело выбирайте **DIFICULT** (трудный). Заранее могу сказать, что уровень сложности имеет принципиальное значение только в начальной части игры, финальная часть одинаково сложна, какой бы уровень сложности вы не избрали.

Кроме того, вы можете отключить музыку **(MUSIC)** и звуковые эффекты **(SOUND FX)**. Но делать этого, пожалуй, не следует – в игре звучит просто великолепная музыка.

Вы легко узнаете мелодии знакомых по мультфильму песен – **Circl of life** (за нее-то и дали мультфильму одного из Оскаров), Cant wait to be king, Be prepared, Can you feel the love to night. Конечно, на все десять уровней игры песен из мультфильма не хватило, но и инструментальные композиции звучащие в этой игре, ничем не уступают мелодиям песен. А в заставках между уровнями герои вслух произносят цитаты из мультфильма.

И последнее, что вы сможете сделать, заглянув в OPTIONS, это поудобней расставить значения кнопок (да, заодно и разберемся с
тем, что умеет наш герой). Первым делом расставьте значения кнопок, управляющих движением персонажа – ↑(**«Вверх»**),↓(**«Вниз»**),←(**«Влево»**), →(**«Вправо»**). Будучи маленьким львенком, он умеет только рычать **(ROAR)** и прыгать **(JUMP)**, возмужав, он обретает возможность наносить удары лапой – нижний **(SMASH)** и верхний **(MAUL)** (почти что **MORTAL KOMBAT**) – если вы разбираетесь в зоологии, вы, конечно, в курсе, что самый сокрушительный удар лапой среди всех млекопитающих именно у льва).

Кроме того, Симба обладает еще и рядом специальных навыков – будучи львенком он умеет кататься по земле (без этого навыка абсолютно нереально проникнуть в многочисленные тайники) – кнопки **«Вперед»** и **«Вниз»** или наоборот **«Назад»** и **«Вниз»**, в зависимости от того, куда вам надо прокатиться. Если вам нужно ухватится за край скалы или за камень, удерживайте одновременно с кнопкой **«Прыжок»** кнопки **«Вперед»** и **«Вверх»** (или **«Назад»** и **«Вверх»**). Взрослый Симба может перекинуть обессилевшего в схватке соперника через себя (кнопки **«Вперед»** и верхний удар лапой). Чтобы этот прием удался, не помешает предварительно как следует рыкнуть на соперника. Кроме того, взрослый Симба может прыгать на соперника – в таком случае он будет рвать его лапами. Да, взрослый Симба – это настоящая машина смерти.

Теперь поговорим о том, откуда мы можем взять информацию о состоянии нашего героя. Информации этой не так уж и много – пестрая полоска в левом верхнем углу экрана – это индикатор энергии рычания – когда индикатор полон, рычание будет наиболее эффективным, стоит вам зарычать, и запас энергии станет равен нулю, но не расстраивайтесь – в течение очень непродолжительного времени он восстановится. Такая же пестрая полоска в правом верхнем углу экрана – это индикатор здоровья. Вынужден вас огорчить, сам по себе он не восстанавливается. Так что будьте осторожны. Ну, а из левого нижнего угла экрана мы можем узнать, сколько у Симбы жизней. Если вы выбрали самый простенький уровень сложности, то изначально у вас целых девять жизней. А если вы, наоборот, выбрали самый сложный уровень – жизней у вас не так уж и много всего-навсего одна.

Полезные и бесполезные предметы

Нельзя не упомянуть и о предметах, которые повстречаются Симбе на его пути. Ассортимент предметов очень богат и большинство из них имеют вид разнообразных

насекомых – желтые жучки восстанавливают здоровье, божья коровка – не только восстанавливает здоровье, но и существенно увеличивает его запас, стоит вам его съесть, и индикатор здоровья будет намного длиннее. Крайне ценный и крайне редкий предмет. Синий жучок – удлиняет индикатор энергии рычания, если вы ни разу его не найдете – ничего страшного не произойдет, не так уж он и нужен.

Но встречается он, кстати, довольно-таки часто. 1 UP – одна дополнительная жизнь.

Этот предмет очень часто встречается в тайниках. Стилизованное под африканскую настенную живопись изображение солнца – это кредит – девять жизней сразу, (или одна жизнь – в зависимости от уровня сложности) – взяв этот предмет и истратив весь запас жизней, вы начнете игру не с начала, а с того уровня, где с вами случилась подобная неприятность. Когда у вас кончаются жизни – вы увидите заставочку – поруженного в глубокую депрессию Рафики – обезьяну шамана. Но стоит вам воспользоваться кредитом и Рафики встрепенется и скажет – «Король возвращается». Есть также и два жучка(по цвету напоминающие жучков, удлиняющих индикаторы здоровья и энергии рычания), при помощи которых вы можете попасть на бонусные ровни.

Помимо предметов полезных вам попадутся и предметы бесполезные – скорее даже наоборот, очень вредные. Они тоже имеют вид насекомых, только это вредные несъедобные насекомые – пауки, мухи . Если Симба съест кого-нибудь из ползучих и летучих тварей – он непременно отравится и потеряет солидную часть здоровья.

Бонусные уровни

На бонусных уровнях вам предстоит играть за друзей Симбы, которых он обрел в изгнании – кабана Пумбу (бедняга тоже изгнанник, его прогнали из-за того, что он слишком часто пукал у водопоя) и за сурка Тимона. Уровень, на котором нужно играть за Пумбу, может быть поначалу покажется вам излишне сложным – вам предстоит бегать под стволом дерева и ловить жучков, которые кидает вниз Тимон.

Один пропущенный жучок, и вы покидаете бонусный уровень. К тому же Тимон скидывает вниз все подряд, в том числе и вредных жучков, ловить их не рекомендуется. Но вам может и повезти – Тимон начнет швыряться полезными предметами – жизнями, кредитами, удлинялками индикатора рычания. Здесь нужно не зевать. Если вы видите, что какого-то жучка вам точно не поймать, вы можете нажать на кнопку «Рычание», и тогда все падающие в этот момент жучки исчезнут. Но, к сожалению, такая возможность предоставляется вам только один раз за весь уровень. Если вы насобирали больше двадцати жучков, то по окончании уровня вы услышите, как Пумба скажет – «Нажрался как свинья».

Бонусный уровень, где надо играть за Тимона, полегче – вы должны будете просто в течение тридцати секунд прыгать по каменным платформам и собирать полезных

жучков, стараясь не натыкаться на вредных. За каждые десять собранных жучков дается или жизнь или континиум. В принципе, если постараться, на этом уровне можно выиграть два континиума и одну- две жизни. Согласитесь, такие полезные вещи никогда не будут лишними.

Ну вот, теперь можно отправляться в путь.

Полное прохождение

Prideland (Страна Гордости)

Самый первый и конечно же самый легкий уровень. Он посвящен счастливому детству Симбы. Львенок жизнерадостно прыгает по скалам и, очевидно вживаясь в роль будущего Царя Зверей, репрессирует всякую мелкую живность, путающуюся под ногами – ящериц, дикобразов, мелких жучков. Самый распространенный способ расправы – прыгнуть на обреченного сверху. Но вот с дикобразами такой номер не пройдет – прыгнешь и хлопот не оберешься. Их надо уничтожать либо при помощи подката, либо как следует на них зарычать. Рычание очень эффективное средство борьбы с насекомыми – если индикатор энергии полон и несчастное насекомое находится поблизости, то стоит вам зарычать, и бедняга самоликвидируется. На этом уровне вы можете получить бонус Пумбы, удлинялку индикатора рычания, удлинялку индикатора здоровья, кроме того, здесь еще и тайник с дополнительной жизнью и континиумом. Так что не стоит покидать уровень, не исследовав предварительно все закоулки. И уж тем более не уходите с уровня, не взяв жучка, удлиняющего индикатор здоровья – здоровья у львенка всего-то ничего, и на последующих уровнях у него могут возникнуть проблемы.

В конце уровня вас поджидает босс – гиена. Но одолеть ее не составит особого труда – заберитесь на выступ скалы, подождите, пока гиена пару раз подпрыгнет и устанет, и прыгайте на нее сами. На самом легком уровне сложности на нее придется прыгнуть один раз, на уровне сложности поприличней – два раза, а на самом сложном уровне аж целых три.

Can't Wait to Be King (Не дождусь, когда стану Королем)

Еще один веселый, жизнерадостный уровень. На этом уровне львенку предстоит совершать различные акробатические трюки – прыгать по мордам жирафов и бегемотов, кататься на страусах, его будут подкидывать вверх носороги, обезьяны будут швыряться им по веткам деревьев.

Когда в самом начале уровне вам предстоит прыгать по многочисленным мордам жирафов, будьте осторожны, не задерживайтесь – буквально через секунду жираф задерет голову вверх и вы свалитесь в воду и утонете – постоянно нажимайте

кнопку **«Вперед»** – львенок должен чуть пробежать по жирафьей морде, если вы прыгнете не вовремя, то до следующей морды вы не долетите и опять окажетесь в воде. Для того, чтобы обезьяны выкинули вас в нужное вам место, вам нужно как следует рыкнуть на тех из них, чья шерсть окрашена в розовый цвет.

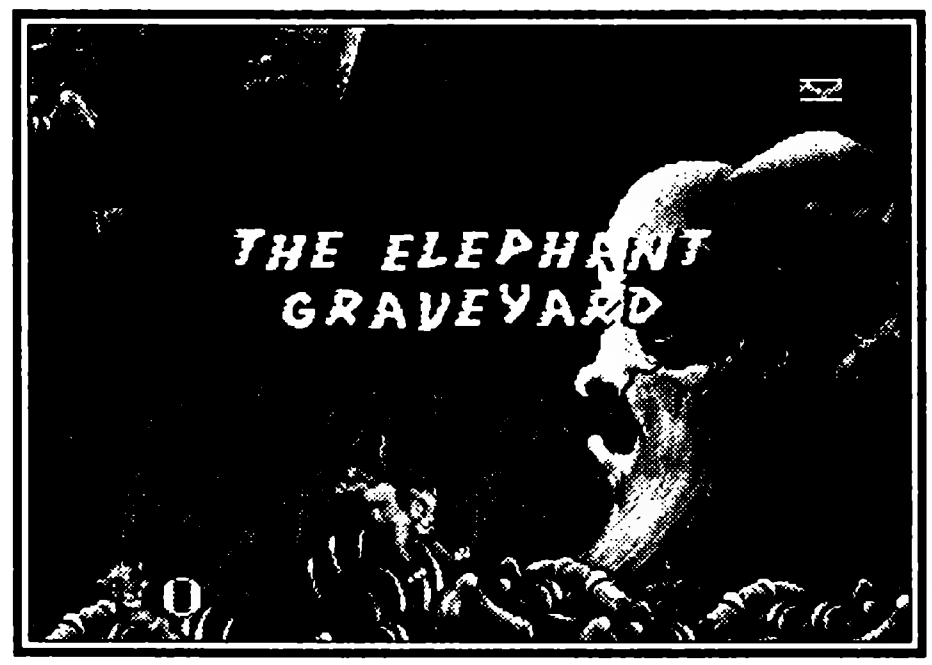
А вот вы впервые оседлали страуса – будьте предельно внимательны – путь вам преградят препятствия – маленькие бегемотики (через них надо просто перепрыгивать), гнезда на ветках деревьев (здесь не помешает пригнуться – вовремя нажать на кнопку **«Вниз»**). Но вот что делать, когда путь вам преградят одновременно и гнезда и стоящий точно под ними бегемотик? Все очень просто – всего-то навсего нужно нажать два раза на кнопку **«Прыжок»** – сначала львенок прыгнет вместе со страусом, потом оттолкнется от его спины и перепрыгнет через препятствие. Главное, правильно рассчитать дистанцию прыжка – не прыгать слишком рано – тогда столкновения не избежать, и уж тем более не прыгать слишком поздно.

В конце уровня вам придется перебираться с острова на остров по бревнам, которые так и норовят утонуть вместе с героем игры – используйте навыки, которые вы приобрели, прыгая по мордам жирафов – не задерживайтесь и прыгайте с самого кончика бревна. И не забудьте взять жучка, который даст вам возможность побывать на бонусном уровне, где вам предстоит играть за Тимона.

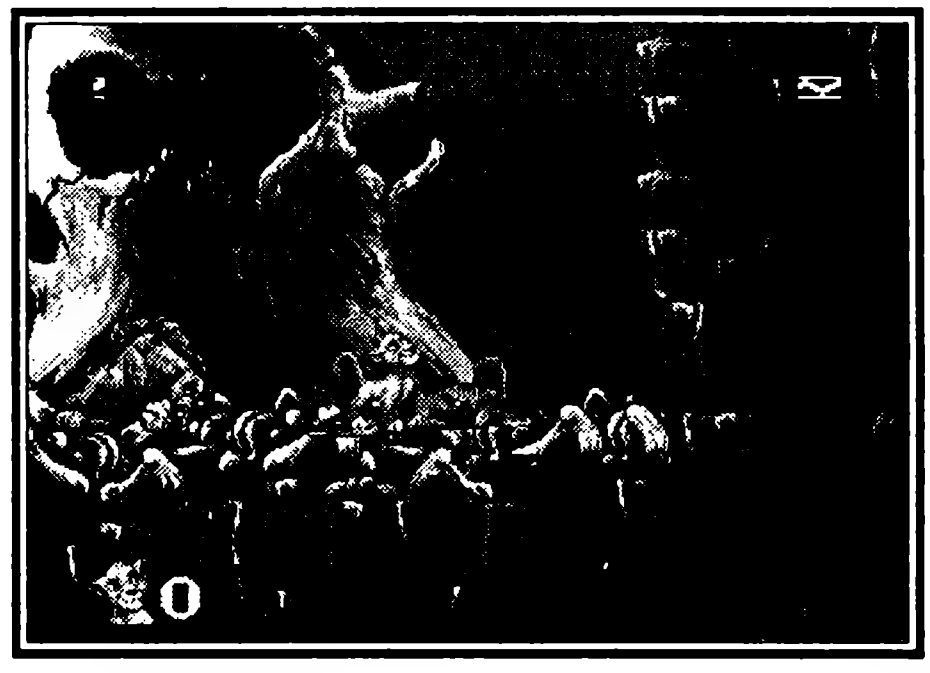
Elefant Graveyard (Слоновье кладбище)

Этот уровень представляет собой разительный контраст с жизнерадостными и веселыми предыдущими уровнями. Да, веселье закончилось, львенку предстоит бороться за жизнь, ведь если вы помните, коварный дядя заманил Симбу на Кладбище Слонов, кишмя кишащее гиенами, его приспешниками. В мультфильме выпутаться из этой заварушки Симбе помог отец.

А в игре вам предстоит рассчитывать только на свои собственные силы. Отвалы гниющих костей, угрюмые темные скалы, стервятники и гиены – вот что ждет вас на этом уровне. Самая главная проблема, с которой вам придется столкнуться, это схватки с гиенами – в самом начале уровня из огромного слоновьего черепа вылезают сразу две таких вот не слишком дружелюбных зверушки. Но если вы изучите повадки гиен – никаких проблем у вас не возникнет, проблемы будут у ваших врагов. Главное, уворачивайтесь от их прыжков, прыгнув два раза, гиена устает и присаживается



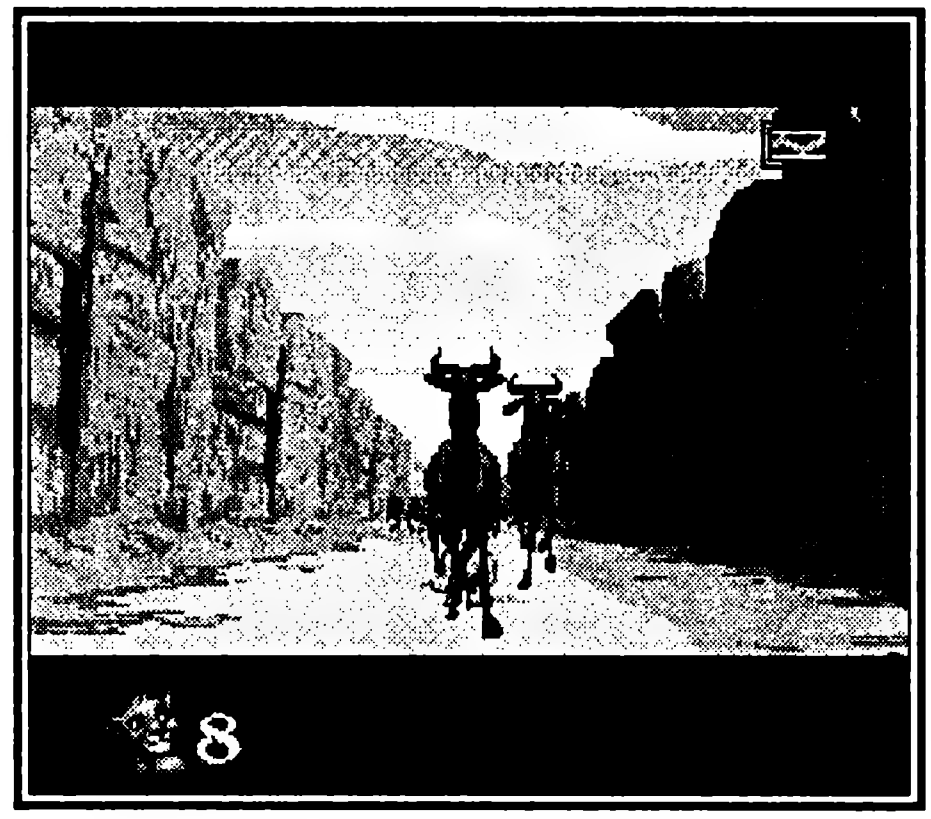
отдохнуть в этот момент на нее и нужно прыгать. Когда гиены полны жизненных сил, прыгать на них бессмысленно – просто зря потратите здоровье. Стервятников лучше атаковать сразу как только вы сможете до них дотянуться. Если вы хоть чуть-чуть помедлите, эти птички взлетят, и тогда убить их будет не так-то просто. Когда вы прыгаете, хватаясь в воздухе лапами за косточки, не забывайте удерживать кнопки «Вперед» и «Вверх», в противном случае вы так не за что и не ухватитесь. И не забудьте, что некоторые кости слишком хрупкие и имеют неприятную склонность осыпаться под ногами.



The Stampede(Ущелье. Массовое бегство)

Конечно, вы помните этот один из самых драматичных моментов в мультфильме – Скар предпринимает еще более радикальную попытку избавиться от племянника и заманивает его в ущелье, в которые гиены, подручные Скара, загоняют стадо антилоп. В мультфильме Симбу опять спасает Муфасса, правда, сам он гибнет от руки собственного брата, в игре же опять помощи ждать неоткуда, придется выпутываться самому. Тип графики на этом уровне кардинально меняется – это уже не вид сбоку а вид спереди, хотя графика и остается двухмерной, но впечатление этот уровень все равно производит очень сильное – антилопы несутся прямо на вас, кажется, что вот-вот они выпрыгнут с экрана телевизора и окажутся в комнате. Конечно же, ваша задача – не быть раздавленным в лепешку – стоит один раз попасть под копыта и половины здоровья как не бывало. Кроме того, вам нужно будет перепрыгивать через камни. Столкновение с камнем на полном ходу штука довольно неприятная. Главное, вовремя выбрать момент прыжка – прыгать надо в самый последний момент. В начале уровня можно довольно-таки продолжительное время избегать неприятностей, придерживаясь правой стены ущелья, как только начались камни – держитесь середины. Ну, а в самом конце уровня, когда антилопы заполняют почти весь экран, спастись можно, прижавшись к левой стене ущелья. Здесь вы уже в полной безопасности – можете не обращать даже внимания на камни – уровень пройден. Не исключено, что с первого раза пройти этот уровень у вас не получится, главное, запомнить расположение камней и точно определить, в какой момент нужно прижаться к левой стене.

В конце уровня вы увидите красочную заставочку – Скар отдает приказ своим гиенам – Убить его! И как вы сами может догадаться, на следующем уровне у Симбы опять возникнут кое- какие проблемы.



Simba Exile (Изгнание Симбы)

Симба покидает Страну Гордости. На пятки львенку наступают гиены. Правда, увидим мы их в самом конце уровня, но и без них у Симбы тоже хватает хлопот. Этот уровень чем-то отдаленно напоминает первый. Но на первом уровне замешкавшегося львенка не норовило пришибить падающим сверху булыжником, ему не приходилось скатываться вниз по узким тоннелям, стараясь не быть раздавленным огромными валунами. У него не было необходимости прыгать по камням над острым колючим кустарником или над пропастью, да и враги, в особенности мерзкие колючие дикобразы, встречались не в таких астрономических количествах. Почти в самом начале уровня вам попадется место, которое вы, возможно, с ходу и не пройдете – вы бежите по узкому тоннелю, за вами катится валун, в любой момент готовый раздавить вас в лепешку, а путь вам преграждает дикобраз, рычать на него бессмысленно – пока вы рычите, вас нагонит валун.

Убрать с дороги настырного дикобраза можно, сделав подкат. Когда вы прыгаете по длинной веренице камней, не забудьте удерживать кнопки «Вперед» и «Вверх». Если камень достаточно широк, не забудьте чуть разбежаться – буквально на несколько мгновений нажмите на кнопку «Вперед». На этом уровне есть множество тайников,. скрывающих массу полезных вещей – вы можете пополнить запас здоровья, найти бонус и дополнительную жизнь. Отыскать эти тайники достаточно просто – когда вы падаете в что-то наподобие каменного колодца, не спешите оттуда выбираться наверх – лучше подойдите поближе к стене и сделайте подкат. При помощи одного из таких тайников вы сможете не только взять бонус и существенно подправить здоровье, но и сократить путь, избежать пробежки по тому самому тоннелю, где путь вам преградит зловредный дикобраз. В самом конце уровня после запоминалки и очередного стада дикобразов есть тайник с дополнительной жизнью.

Попасть в него можно, спрыгнув с платформы, наводненной дикобразами, на маленький каменный выступ и, опять-таки, сделав подкат. Но вот после головокружительных прыжков по очередной веренице камней Симба скрывается в зарослях колючего кустарника, а на экране появляются гиены, которые кричат вслед убегающему львенку: «Если ты вернешься, мы тебя убьем!»

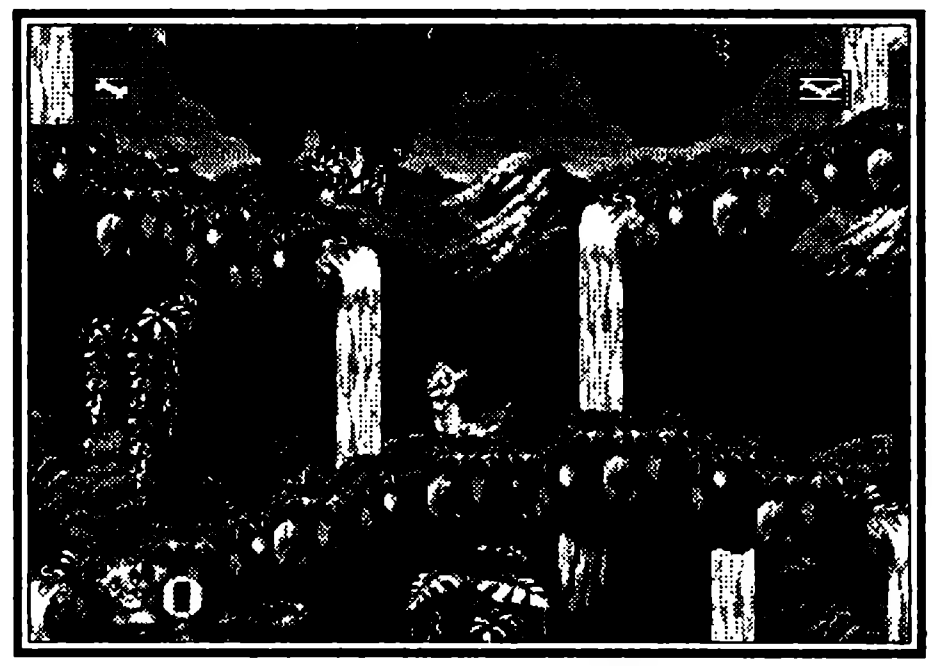
Hakuna Matata (Хакуна Матата)

В переводе с суахили эта фраза означает: «Нет проблем!». Так, если вы помните, звучит девиз двух новых друзей Симбы, которых он обрел в изгнании. Это их взгляд на мир. «Если мир повернулся к тебе спиной – повернись спиной к миру». «Не беспокойся, забудь обо всех проблемах до конца своих дней! Хакуна Матата». Но, тем не менее, проблем на этом уровне у вас возникнет ничуть не меньше, чем на предыдущих, может быть, даже и чуть побольше.

Вам придется спускаться по многочисленным водопадам (Нажмите в этот момент на «Паузу» и посмотрите, какое испуганное в этот момент у львенка выражение морды).

Спускаясь по водопадам, вы, кстати, при помощи кнопок «**Влево**» и «**Вправо**», можете выбирать направление, в котором будет двигаться львенок. В самом начале уровня удерживайте постоянно кнопку «Вправо» – так вы существенно сократите себе путь. Не забывайте уничтожать излишне многочисленных паучков и лягушек.

После того как вы добрались до запоминалки, не забудьте взять удлинитель индикатора здоровья – для этого вам нужно прыгнуть в первый после запоминалки водопад и постоянно удерживать кнопку «Влево». Когда вы окажетесь внизу, вы столкнетесь с очень труднопреодолимой преградой – перед вами окажется поверхность воды, по которой плывут бревна. При известной сноровке можно допрыгать по этим бревнам до огромного водопада, по которому эти бревна и спускаются. Дальше вам предстоит долгий путь наверх, опять-таки по этим самым бревнам. Но скорее всего, этот путь закончится, не успев толком и начаться – вы сорветесь в воду и утонете. А теперь, начав все снова, лучше всего прыгать во второй от запоминалки водопад и постоянно удерживать кнопку «Вправо». Тогда вы окажетесь на каменной платформе где-то посередине большого водопада. Теперь внимательно присмотритесь к спускающимся по водопаду бревнам – они спускаются с очень неравномерной скоростью – одни побыстрее, другие помедленнее. К тому же в центре водопада спускается пара бревен, находящихся друг от друга точно на расстоянии прыжка вверх. Вот по этим-то бревнам вам и предстоит допрыгать до ствола дерева, перекинутого через водопад. Промежутки между такими вот парными бревнами лучше всего переждать на бревнах «медленных», спускающихся по краям водопада. Кстати, по дороге неплохо было бы взять дополнительную жизнь. Когда вы оказались наконец на стволе дерева, не спешите бежать вперед, лучше вернитесь назад, прыгните на скалу и возьмите бонус, если у вас не все в порядке со здоровьем (не у вас лично, а у львенка), можете воспользоваться очередным тайником, скрывающим букашку, улучшающую самочувствие нашего героя. Для того, чтобы проникнуть в этот тайник, нужно прыгнуть с конца бревна, вскарабкаться на каменную платформу и, как всегда, подбежать к стене и сделать подкат.

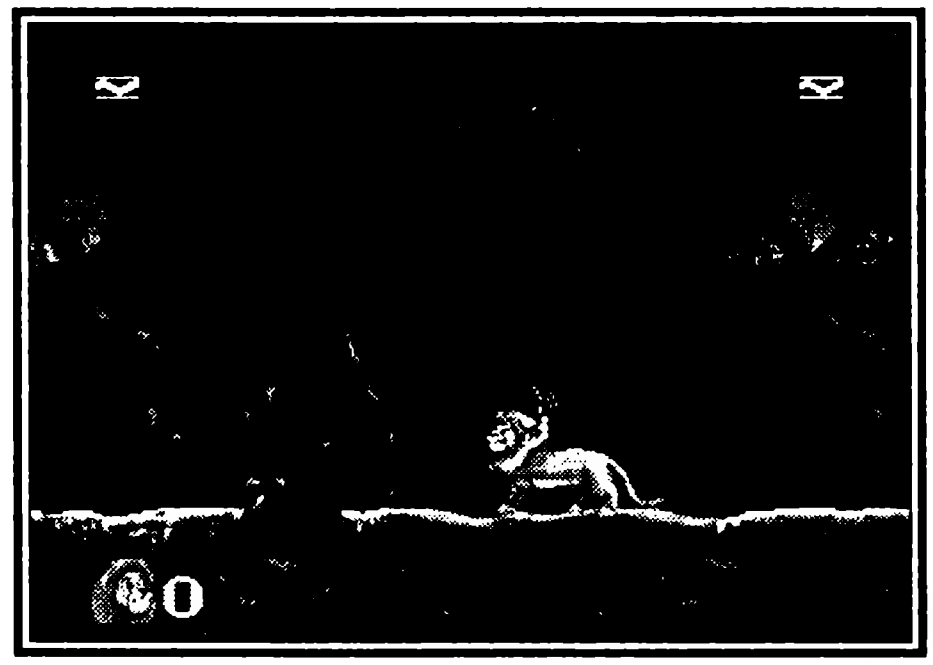


В конце этого уровня вас ждет босс – огромная горилла. Она будет пытаться закидать вас овощами, а ваши попытки прыгнуть на нее она будет пресекать сокрушительным ударом лапы. Прыгать на нее можно и нужно только тогда, когда она вознамерится постучать кулаками по земле, если вы не прыгнете

на нее в этот момент, то, стоя на содрогающейся почве потеряете изрядный кусок индикатора здоровья. После вашего прыжка горилла заберется на очередную каменную платформу, и вам снова придется ждать, пока у нее не кончатся метательные овощи. Наконец, она заберется на самый верх, после серии ваших смертоносных прыжков она вскарабкается на самую последнюю платформу, где и совершит самоубийство – ударит по этой платформе кулачищами, непрочный камень осыплется под весом ее туши, и несчастное животное свалится в воду. Выглядит все это весьма эффектно.

Simba Destiny (Судьба Симбы)

И вот наконец-то наш герой стал взрослым могучим львом. У него появилась возможность, а главное, насущная необходимость наносить удары лапой. Кроме того, его рычание стало куда более смертоносным – обезьян, например, оно разит наповал. Стоит вам подождать, пока индикатор рычания будет полон, найти местечко, где слишком уж много обезьян, и нажать на кнопку «Рычание» – результат вас просто поразит – через весь экран посыплется дождик из дохлых обезьян.



Уровень этот, в сравнении с предыдущими, и уж тем более с последующими, очень прост. Ваша задача убивать обезьян и леопардов, стараться как можно реже падать в заросли колючего кустарника и по возможности не быть раздавленным увесистыми камнями. Секретов на этом уровне практически нет – все полезные вещи находятся на виду и найти их не составляет никакого труда. Будьте осторожны с камнями, подвешенными на лианах – чтобы сбросить их вниз, просто подпрыгните на месте и в прыжке нажмите кнопку «Удар». Чисто графически уровень нарисован просто великолепно – вы попадаете в ночные джунгли. В конце концов Симба оказывается у водоема, куда его привел старый Рафики, и видит в небе призрак своего отца, который говорит ему: «Ты должен занять свое место в Цикле Жизни».

Be Prepared (Готовься)

Так, если вы помните, называлась песня, которую Скар пел гиенам. «Готовьтесь использовать свой шанс, готовьтесь к сенсационным новостям. Начинается новая эра». Теперь Скару самому впору готовиться к сенсационным новостям – Симба возвращается в Страну Гордости. Возвращается для того, чтобы занять свое место на троне. Правда, в мультфильме возвращение Симбы занимает от силы полторы минуты, а в игре вам предстоит пройти очень длинный и очень трудный уровень. Вы снова окажетесь в той пещере, в которой Скар когда-то пел свою песню. Путь вам преградят вулканчики, плюющиеся раскаленной лавой, гиены, леопарды и летучие мыши. Это не считая того, что с потолка периодически сыплются капельки лавы. Но вот вы почти добрались до запоминалки. Но только вот она скрыта за куском камня закупорившим проход. Как же к ней подобраться? Да очень просто: вставайте на вулканчик (в тот

момент, когда он не плюется лавой), прыгайте и в воздухе наносите удары по камню, висящему на потолке.

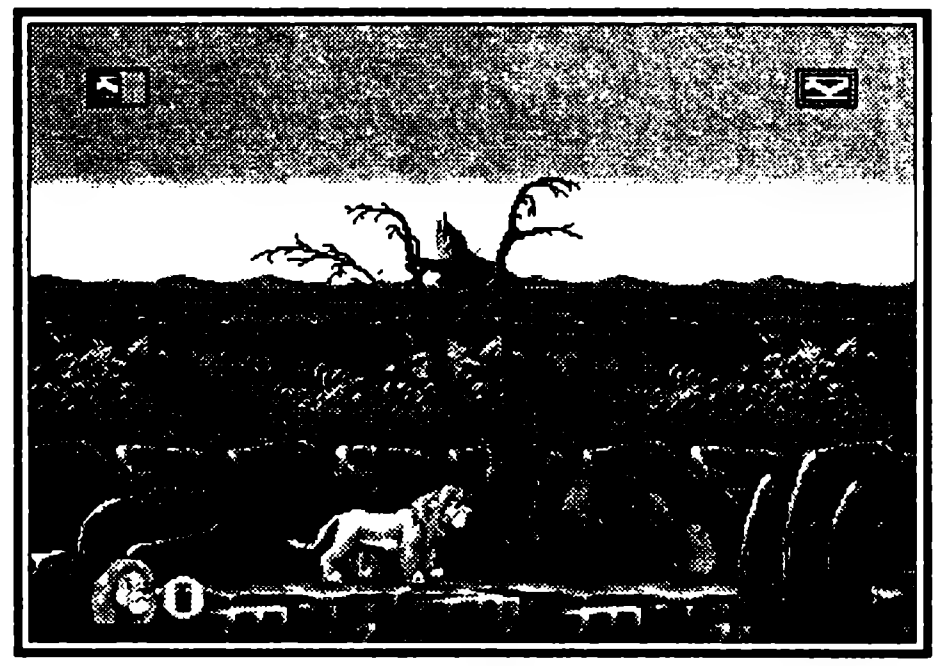
Три удара, и камень свалится и вышибет затычку, путь будет свободен. Если вы уверены в своих силах и думаете, что обойдетесь без запоминалки выбивайте вторую затычку – тогда вам достанется бонус, дополнительная жизнь, жучок, восстанавливающий здоровье, одним словом, масса полезных вещей.

Дальше вам предстоит плыть на куске камня по морю раскаленной лавы, при этом вам предстоит отбивать массированные атаки летучих мышей. Но вот путь вам преградит скала, ваше плавсредство спокойно поплывет дальше по проходу под скалой, но Симбе в этот проход никак не протиснуться и придется карабкаться наверх – расправляться с гиеной и леопардом. Помните, что плавучий камень ждать вас не будет, если будете долго возиться, уплывет и без вас. Так что лучше не тратьте время на гиену – если вы быстро через нее перепрыгнете, она не обратит на вас никакого внимания, а начинайте сразу убивать леопарда, тогда вы наверняка успеете.

В конце уровня вы вряд ли сразу поймете, что надо делать – да это и не удивительно – глухая пещера, заполненная вулканчиками, сверху сыплется смертоносный каменный дождик. А ничего делать и не надо, надо ждать и по возможности оставаться в живых. А для того, чтобы остаться в живых – прыгайте с вулканчика на вулканчик, в тот момент, когда из них не хлещет лава. По прошествии некоторого времени с потолка на эти вулканчики начнут падать каменные затычки (постарайтесь под них не угодить), и когда затычка упадет на последний вулканчик, прыгайте на нее, и струя лавы вынесет вас прямо на следующий уровень.

Simba Return (Симба вернулся)

Симба вернулся – печальная новость для гиен, которых вам предстоит истребить, наверное, не один десяток (сколько точно, я не считал). Под мудрым руководством Скара Страна Гордости превратилась в выжженную пустыню. Нет ни воды, ни пищи, одни только выжженные скалы и стаи гиен. Как ни странно, на этом уровне главное не заблудиться – ведь ваш путь пролегает через длинную цепь пещер, одни из них ведут в тупики, другие к огромным стаям гиен, третьи выкидывают вас на начало уровня. Войти в очередную пещеру можно только уничтожив всех гиен в той пещере, где вы уже находитесь. В начале уровня перед вами три пещеры – путь через первую заканчивается тупиком, путь через вторую тоже ведет в тупик, но в этом тупике вы сможете отыскать жучка, удлиняющего индикатор здоровья (такая полезная вещь не помешает перед встречей с коварным Скаром), а вот путь через третью пещеру ведет к выходу. Правда, путь этот чрезвычайно длинный и на нем встречается слишком много ответвлений (например, из одной из пещер ведут сразу пять выходов, а вам нужен только один). Но если внимательно запоминаете свои ошибки (а избежать их можно только при очень уж благоприятном стечении обстоятельств), то в конце концов вы все же доберетесь до выхода.



Priderock (Скала Гордости)

А вот, наконец, долгожданная встреча с дядюшкой Скаром. Скар коварный и сильный противник, но на стороне Симбы сила и молодость, а также осознание правоты своего дела. Вам предстоит целых три раза сражаться со Скаром, после каждой стычки старый лев будет делать ноги, а вам придется карабкаться по камням и пылающим скалам к месту следующего поединка. В камни периодически бьют молнии, путь вам преграждают толпы гиен. Вообще-то убить Скара довольно таки просто. Но если вы не знаете как именно это надо делать, эта задача покажется вам поначалу просто невыполнимой. Нанесите Скару два удара лапой (лучше всего это делать, когда он идет вперед, когда он пятится или стоит на месте, он ставит блок – прикрывается лапой). После двух ваших ударов он начинает зализывать раны – тогда-то самое время кинуть его через себя (надеюсь, вы помните, как это делать – «Вперед» и «Верхний удар лапой»). Во время первого поединка вам придется проделать это два раза, во время второго три, а о последней схватке надо поговорить отдельно. Она состоится на самой верхней точке уровня. Для начала киньте Скара через себя четыре раза. После этого Скар прекратит всякое сопротивление и вам останется только скинуть его в пропасть. Когда Скар находится спиной к пропасти неподалеку от ее края, перепрыгните через него и нанесите ему увесистый удар по заднице. Скар развернется и тогда сделайте последний бросок через себя. Теперь вам останется только посмотреть, как Симба, уже будучи Королем, стоит на вершине Скалы Гордости и издает гордый царственный рык. Можете себя поздравить – вы наконец стали Царем Зверей.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

OPERATION EUROPE

ОПЕРАЦИЯ ЕВРОПА

KOEI • Количество игроков 2 • Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Операция Европа: Путь к победе, 1939 -1945 — это историческая военная игра, использующая сценарии европейских и североафриканских битв второй мировой войны. Игра позволяет одному или двум игрокам выступать в качестве командующих войск держав Оси или Союзников. Игра уделяет основное внимание военным действиям, а дипломатию оставляет на долю политиканов.

Предыстория

Шесть сценариев охватывают все шесть лет войны. Каждый из них представляет какую-то большую операцию, проводившуюся в ходе войны. Подробное рассмотрение шести великих сражений – Вторжения во Францию, Битвы в Северной Африке, Великого танкового сражения под Курском, Высадки в Нормандии, Битву за Котел, а также Битву за Берлин включает в себя весьма достоверное моделирование оперативно-тактической обстановки, основанное на замечательных источниках. Сотни исторических персонажей, соблюдение исторической правды, внимание к столь мелким деталям, как вооружение отдельных полков, все это добавляет очень приятный реализм в эту интенсивную тактико-стратегическую игру.

Танки, бронетранспортеры, миноукладчики – все это в вашем распоряжении для проведения наземных операций. Для поддержки ваших рейдов с воздуха вы получаете бомбардировщики, которые не оставят и камня на камне от вражеских укреплений; если на каком-то участке враг вас теснит, то вы можете перебросить подкрепления – десантные батальоны, а также подвозить боеприпасы и продовольствие при помощи транспортных самолетов. Ваше дело –командовать в этой войне и побеждать. Можете следовать указаниям столь опытных военных, как Жуков, Погон или Роммель, а можете выработать свою собственную тактику.

Выбор за вами! Создайте свой собственный путь к Победе.

Управление

На контроллере имеются три кнопки для специальных действий: A, B, C, кнопка Start и кнопка направлений, являющаяся аналогом управления курсором на ПК-клавиатурах.

Кнопка направлений: она используется для передвижения указателя по карте, выбора команд на дисплее опций, на поле боя и на стратегическом дисплее, для выбора ответа на вопросы, прокручивания сценария и т. д.

Кнопка A: используется для просмотра информации об офицерах на экране опций, для определения положения курсора на стратегическом и тактическом дисплеях, а

также для просмотра характеристик территорий, отрядов и городов на стратегическом уровне. Т.к. на тактическом уровне игра доходит до ячейки размером с батальон, то на поле боя используется именно такое деление. Кроме того, при помощи этой кнопки производится ввод новых команд на экране боя.

Кнопка B: она отвечает за отмену команд на всех дисплеях, кроме того, на стратегическом дисплее она используется для отдыха подразделений.

Кнопка C: устанавливает уровень офицеров на экране установок, выдает обзор всей карты сценария на стратегическом дисплее, выбирает батальон на тактическом уровне. Также используется для установки команд.

Кнопка Start: на стратегическом экране показывает дополнительные команды, включает анимацию битв.

Указатель (курсор): Нажмите кнопку A, и вам будет показано его положение и тип рельефа, вместе с координатами.

Информация уровня Полк / Батальон / Город: Краткая информация; для более развернутой сноски нажмите кнопку A.

Карта сценария: Для того чтобы просмотреть полную карту сценария, нажмите кнопку C, в тот момент, когда курсор находится на карте.

Стратегия

В игре Operation Europe: Path To Victory, 1939 – 1945 вы играете роль командующего армией, под вашим управлением находятся четыре дивизии. Ваша цель – захватить как можно большую территорию противника, в то же время успешно защищая собственные города.

Начало новой игры

Когда будете играть в Operation Europe в первый раз, следуйте стандартному списку стратегий, перечисленных ниже. Все они основаны на большом опыте игры и подкреплены здравым смыслом. Для новичков эта информация представляет большую ценность потому, что они смогут успешно вести бой и придумывать свои собственные стратегии в ходе операции, живя жизнью своей армии; вам не придется придумывать тонкие ходы на листе бумаги, постоянно проигрывая сражение за сражением.

Выбор офицеров

Установите уровень способностей каждого офицера и выберите семь офицеров для высших командирских должностей. Нажмите кнопку A, чтобы получить доклад о каждом из них.

Методы ведения боя

С врагом надо бороться, имея численное преимущество, причем, желательно вводить в конфликт наибольшее количество полков. С другой стороны, если вы видите, что шансов на победу у вас нет, вам надо как можно быстрее отводить свои войска.

Защита городов

Не распределяйте своих солдат по слишком длинным рубежам обороны. Используйте информацию спецназа для того, чтобы определять, какие ваши города собирается атаковать противник. Вам надо выбрать пункт меню OrgzCity для того, чтобы дос-

тавить все необходимое в город, подвергшийся нападению. Вам также стоит отправить в город боевые полки для того, чтобы помочь гарнизону в борьбе, и для того, чтобы заминировать подступы к городу.

Меню опций

Это командное меню позволяет вам изменять начальные установки игры. Выберите эти установки, нажав кнопку Start на экране Военной Стратегии.

Война

Это меню предназначено для того, чтобы включать и выключать дисплей боя. Стартовая установка (Choice) позволяет вам работать с дисплеем боя наиболее эффективно и регулировать частоту просмотра битв.

Смотреть – вы будете смотреть все битвы в игре.

Нет просмотра – вы не будете смотреть на ход битвы. Есть опция просмотреть результаты после боя – обычно после того, как посторонние увидят ваше лицо и услышат пару фраз, которые изменят все ваше мировоззрение.

Выбор – возможность отключать и продолжать просмотр боя до того момента, пока вам это не покажется разумным.

GFX (анимационная графика) – вы можете включать и выключать ее по собственному желанию.

Save – вы занимаете со своим скарбом одно из двух погребальных лож, именуемых сохранным упокоищем незабвенных душ.

Quit – конец вашей игре, пора выходить.

ADVC – совет – дело дорогостоящее, а вы будете получать бесплатные рекомендации от руководителя всех вооруженных сил вторжения – впрочем, если вы очень самостоятельны, можете отключить эти сообщения за ненадобностью.

Music – вы можете включать и отключать музыку в игре.

Load – загрузка одной из ваших сохраненных игр. Загруженная игра займет место той игры, в которую вы играли в данный момент. Как вы, разумеется, понимаете, если вы сохраняете игру в тот слот, который уже был занят вашей прежней игрой, то вы автоматически стираете последнюю.

Демонстрационный клип

Если вы захотите узнать, как же все-таки разворачивается действие в этой игре, то вы можете выбрать пункт Demo Playing во время разбирательства со въездными документами.

Выполнение команд

Военная стратегия

Давайте отдадим несколько оперативных приказов целой армии. Выберите пункт меню Tact – тогда вы сможете спуститься на более низкий уровень армейской иерар-

хии и отдать приказы каждой дивизии. В принципе, можно спуститься еще ниже, заняться выдачей отдельных приказов самым мелким стратегическим частям – полкам. Иногда это бывает очень полезно. На стратегическом экране с батальонами работать нельзя.

Передача командования командирам дивизий

Может быть, вам захочется отдать инициативу на одном из участков фронта своему комдиву, а уж с другими дивизиями поработать самому. Заняться тщательной выработкой стратегии будущих наступлений и победных рейдов в тыл противника.

Выберите пункт Delg, а затем ту дивизию, которую вы хотите временно предоставить самой себе. Дивизия, которая будет действовать самостоятельно, теперь будет отмечена значком DI слева. Если вы выделите дивизию, которая была до этого предоставлена самой себе, то управление снова перейдет к вам, командующему армией. Выберите Set после того, как отдадите командование тем дивизионным командирам, которые, по-вашему, заслуживают доверия. Затем выберите те дивизии, которыми вы хотите командовать лично, и отдайте каждому дивизионному командиру одно-два приказания, которые ему придется выполнить.

Команды для полков

Команды в боевой обстановке

Движение (Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой.

Атака (Attack): Атаковать вражеский полк. Если вам не удастся обнаружить полк врага или же ваш отряд будет уничтожен, то действие этого приказа прекращается.

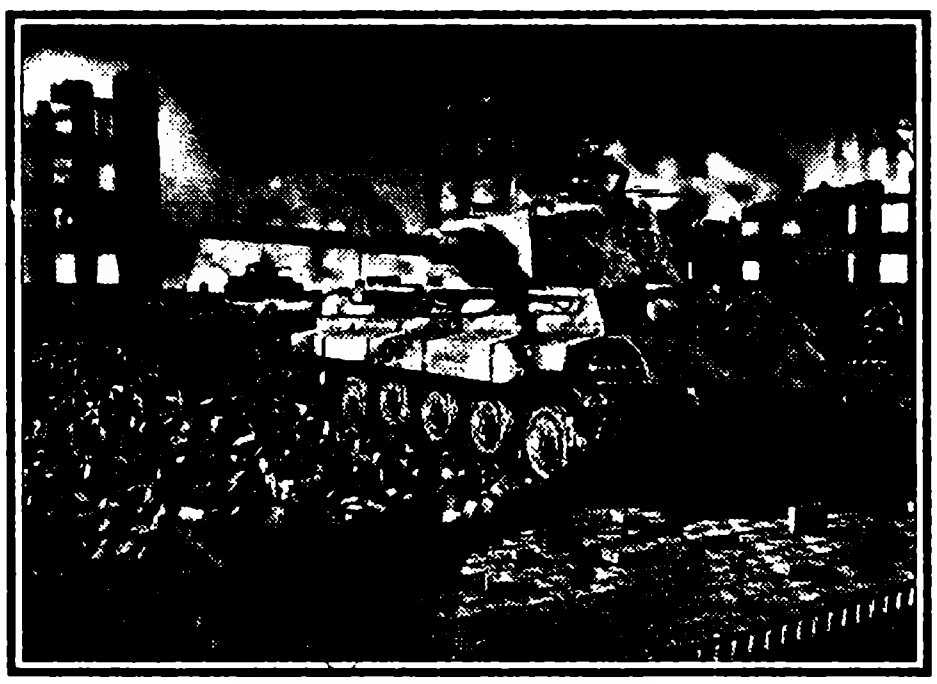
Подвоз (Sply): Помощь провиантом и боеприпасами другому полку. Когда ваш полк находится в городе, вы можете сами решить, откуда брать продовольствие, из полковых резервов или из городских запасов.

Оккупация (Ocpy): Вторгнуться и захватить чужой город.

Оборона (Dfnd): Оборона одного из ваших городов от атак противника.

Саботаж (Sbtg): Всего-навсего взрыв моста.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк, и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.



Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Команды северному-инженерному отряду

Движение (Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой. При этом боем тут уместно назвать обезвреживание мин и заграждений.

Минирование (Mine): Либо закладка, либо уничтожение мин. Вы можете укладывать мины там, где локатор показывает их отсутствие, мо-

жете также убрать мины, которые вам мешают. Сухопутные мины нельзя устанавливать в реках, на мостах или в городах.

Построить мост (Brdg): Построить в данной точке мост через реку.

Команды вспомогательному тыловому отряду

Движение(Move): Отправить полк с его текущей позиции на новое место. Как правило, для введения в бой.

Подвоз (Sply): Помощь провиантом и боеприпасами другому полку. Когда ваш полк находится в городе, вы можете сами решить, откуда брать продовольствие, из полковых резервов или из городских запасов.

Ремонт (Fix): Вы можете починить любое оружие и технику, поврежденные в битве. Когда количество неисправного оружия уменьшится, мощь ваших солдат естественным образом возрастет. Когда полк находится в городе, вам надо выбирать – либо вы будете чинить оружие полка, либо то, что принадлежит гарнизону города.

Следование (Prsu): Выделите дружественный вам полк и тогда данный полк окажет ему поддержку и будет следовать за ним в ходе выполнения задания.

Отдых (Rest): Выберите местечко, где будут отдыхать солдаты. Учтите, что после того, как они отдохнут, у них сильно улучшится настроение.

Отдача приказов

Если вы выберете новую команду, пока полк еще не закончил выполнение предыдущего задания, отменит его выполнение и замените новой командой. После того, как полк выполняет возложенную на него задачу, он автоматически располагается на отдых до получения следующего приказа.

Информация

Информация (Info): Нажав эту кнопку, вы получаете доступ к довольно большому количеству самой разной информации, которая остается неизменной по ходу боя, так что у вас, так сказать, имеется склад вечных истин.

Офицеры (GNRL): Выдает вам досье на всех офицеров, воюющих на вашей стороне и на стороне противника.

Оружие (Arms): Информация о вооружении обеих сторон. Из summary вы можете выбрать какое-то определенное оружие и прочитать о нем более подробную статью. Также имеются изображения всех видов боевой техники, участвовавшей в войне.

Победа (Vict): Необходимые условия для победы в данном сценарии. Как правило, очень краткая, леденящая душу информация.

Отряды

Дружественные: просмотр информации об одном из ваших полков или батальонов.

Вражеские: просмотр информации о вражеском отряде.

Город

Дружественный: тогда вот вам о нем вся информация.

Вражеский: не получите ничего, кроме туристского буклета.

Из этого summary по городу вы можете отметить город маркером DF и получить информацию о частях, которые его защищают.

Информация о полках и городах противника: Вы можете получить информацию о вражеском городе или полку, только если одному из ваших спецназовских отрядов удастся успешно проникнуть в его расположение или черту. В ходе подготовки к наступлению вы можете посылать разведчиков с инструкцией SpFc-Info. Чтобы просмотреть эту информацию, воспользуйтесь командой Info-Unit для того, чтобы получить данные по боевым частям, и Info-City для того, чтобы стать специалистом по жизни в городах врага.

Запросы (Ask)

Чтобы ваша армия постоянно пребывала в состоянии полной боевой готовности, вы можете посылать запросы и требования, в которых нужно просить подкрепления, новую технику, а также всякие разности, необходимые для цивилизованного человека. Время ожидания отсчитывается с того момента, как принят ваш заказ, а завершается тогда, когда вы получаете требуемые материалы или войска.

Подвоз: Вы можете заказать подвоз материалов. После того как ваше требование будет одобрено и принято к сведению, необходимые материалы будут отправлены в один из ближайших к вам городов. Вы сами выбираете город, в который надо перевезти заказ. Учтите, что если под вашим контролем нет городов, то заказ вы сделать не сможете.

Оружие: Вы можете заказать новое оружие. Оно будет послано в то место, которое вы выберете, т.е. в один из городов, в котором есть ваши войска. При оформлении заказа необходимо выбрать город, в который этот заказ надо отправить, а потом тип оружия, которое вам требуется. Для того чтобы вооружить ваших солдат полученным оружием, отведите полк в город, куда поступил заказ, и выберите пункт Orgz-Unit. Как и следовало ожидать, если у вас нет городов под контролем, то и оружие вы получить не сумеете.

Замечание: Если город, в который вы направили свой заказ, будет окружен войсками противника, а пути сообщения будут блокированы, то выполнение заказа будет отложено до лучших времен.

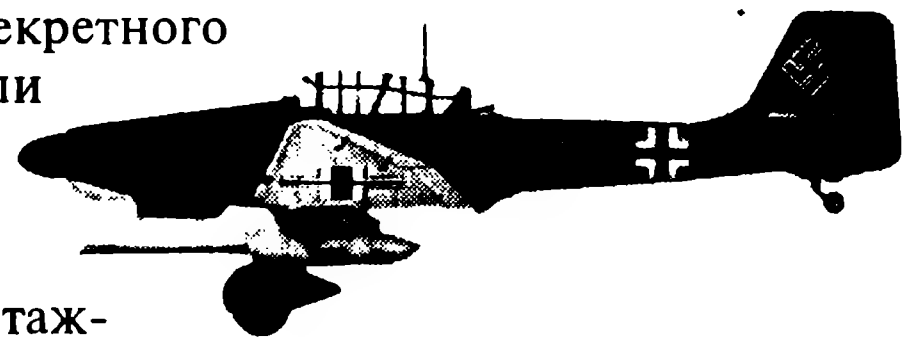
Подкрепления (Xmen)

Вы можете заказать дополнительный полк для прохождения воинской службы. Как только ваше требование будет подтверждено, новый полк появится на карте ближнего обзора. В зависимости от внешних обстоятельств, некоторое время уйдет на то, чтобы новое соединение смогло бы сотрудничать с другим полком. Учтите, что когда вы будете заказывать новый полк, вам необходимо будет выбрать для него номер, а также виды вооружения и техники.

Замечание: В армии не должно быть более 123 батальонов. После того как этот максимум будет достигнут, вы не сможете вызывать подкрепления или сбрасывать парашютистов.

Операции Спецназа (SpFc)

Команды, используемые для инструкции отряда специального назначения (шпионаж и разведка), для того, чтобы организовать инфильтрацию во вражеский город или военный лагерь.



Рейд (Raid): Организация и выполнение секретного рейда в расположение частей противника. Если вам это удается, то сила врага изрядно уменьшится. Это касается и регулярных частей (полков) и гарнизонов, защищающих города.

Саботаж (Sbtg): Вы можете проводить саботажные операции против городов противника. Если вы достигнете успеха, до город станет менее боеспособным и количество запасов в нем уменьшится.

Обрыв (Cut): Вы можете перерезать коммуникационные линии вражеских городов или полков для того, чтобы помешать врагу координировать свои действия и вести последовательные боевые операции. Разорванные коммуникации восстанавливаются довольно долго, впрочем, находящиеся поблизости полки и города могут мгновенно восстановить связь.

Эффекты от разрыва коммуникаций:

1. Приказы командира дивизии полкам: приказы не будут получены. Только те команды, что были отданы до разрыва связи, будут выполняться.

2. Приказы командира армии полкам: в дополнение к первому условию, также не будет отображаться график полка.

3. Командование полком: полки, которыми вы командовали, теперь становятся для вас невидимыми, приказы вы им отдавать не сможете. Те приказы, что были отданы до разрыва связи, будут выполняться.

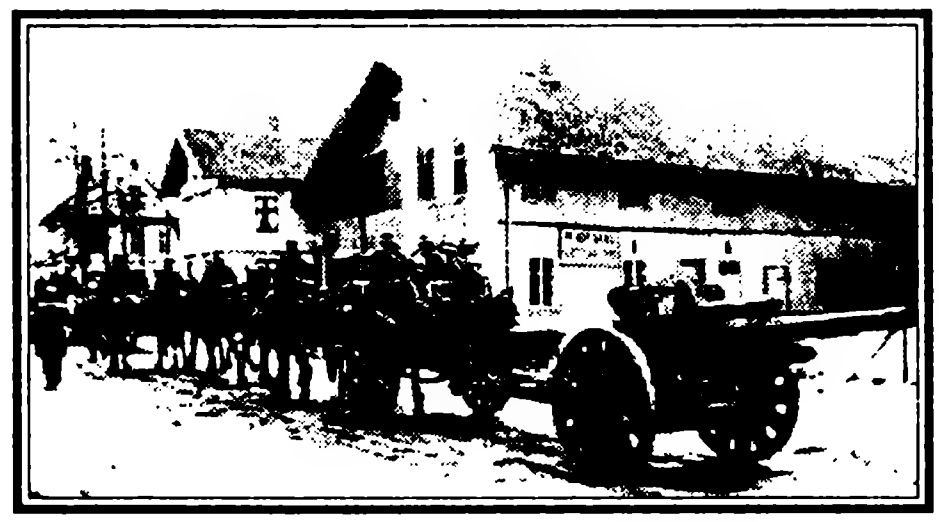
Уничтожение (Elim): Уничтожение командира полка, против которого проводится диверсия. В принципе, задачей спецназа является ликвидация старшего офицера, находящегося в штабе полка, так что у вас есть шанс застать там командира дивизии, а то и всей армии. После того как гибнет командир полка, его боеспособность сильно падает, чего вы собственно и добивались (а так ничего лично против старших офицеров не имею – сам такой же старый служака). Так что постарайтесь целиться в полки, любимые начальством, авось убьете кого-нибудь полезного, а может и самых больших боссов тоже заденете. А плохих трогать не стоит – убьете бездарного командира, а его подчиненные станут сражаться лучше.

Совет: Собирайте информацию о вражеских городах и полках. Если ваши спецназовцы смогут проникнуть в расположение войск врага и пошпионить там как следует, то вы сможете просмотреть данные по вражескому городу или полку при помощи команды Info на дисплее военной стратегии.

Подсказка: Вероятность успеха операции коммандос выглядит следующим образом – InfoиCutиSabotageиRaidиEliminate. Так что лучше собирайте себе информацию потихонечку, целее будете. В конце концов за шпионаж вешают – поди потом доказывай, что вы советский разведчик. Кроме того, когда будете выбирать, какую операцию провести, помните, что удача удачей, но нельзя забывать и о научном планировании – статистика показывает, что чем лучше у вас работает офицер – начальник отдела операций, тем успешнее работает и весь отдел.

Перенос позиций

Армия (AHQ): Для того чтобы перенести штаб армии и ее командира на другое место, из одного батальонного лагеря в другой.



Дивизия (DHQ): Для того чтобы перенести дивизионный штаб из одного полка в другой.

Подсказка: Если батальон или полк, который приютил у себя дивизионное командование или самого командарма, подвергается угрозе нападения, из-за того, что вокруг шляются всякие проходимцы, вам следует перенести свой штаб подальше от опасности на следующем же командном ходу. Перенос при этом требует некоторого времени, так что несколько минут вы не сможете отдавать приказы. Так что, зря не пугайтесь и не бегайте попусту.

Персонал (Ofcr): Можете назначить безработных генералов на должности от командира до начальника штаба дивизии. Выберите офицера, достойного выполнять эти столь достойные обязанности. Предыдущий офицер, занимавший этот пост, будет освобожден от своих обязанностей. Если у вас есть проблемы с военной операцией или же офицер ранен, то вы можете отдохнуть перед тем, как производить перевод личного состава. Это делается при помощи команды Фай.

Организация (Orgz)

Организуйте батальоны в каждом полку. Эту команду можно производить только в полках одного и того же типа, стоящих рядом, или же между полком и прилегающим городом, если же в городе, кроме его гарнизона, есть еще и полк, то вам придется решать, кого же организовать, полк или гарнизон. В любом случае придется помучить своих солдат.

Методы организации:

1. На военно-стратегическом дисплее на карте нажмите кнопку С, указав на ту точку, на тот полк, который вас действительно интересует. Затем нажмите тот полк или город, с которым вы решили производить совместную организацию.

2. В результате вам будут показаны полные данные о численности солдат во всех батальонах выделенных полков. Выберите тип батальона, который вас интересует, и затем выберите полк, к которому вы его хотите приписать.

3. Введите число солдат, которых вы обрадуете изменением статуса.

4. Когда разберетесь со всеми аспектами боя, нажмите кнопку В для того, чтобы на деле не пришлось мучаться с организационными вопросами, а все тонкости поставок и замены выбывшего из строя оружия лучше обсуждайте потом, во внеурочное время.

5. Щелкните по новому командному посту, который строится для вашего реорганизованного отряда.

Замечание: Максимальное число солдат в пехотном батальоне – 999 и просто 99 для других батальонов. У обороняющихся, как правило, тоже имеются некоторые пределы численности, но вы же знаете, что иногда лучше снять солдат и перекинуть с одного рубежа на другой, как бы ни было потом, а резерв вам не помешает, так всегда получается.

Подсказка: Чините поврежденное оружие в полку перед тем, как начинать строевую подготовку, реорганизацию и т. д. Если вы, конечно, надеетесь с ними справиться

(в смысле, с жизненными принципами и свиными отбивными), вам стоит быть поаккуратнее.

Город (City)

Организуйте подвоз таких стратегических материалов, как боеприпасы, топливо и продовольствие, в ваши города. Выберите город, а потом объем всех поставок, т.е. то количество этих стратегических ресурсов, которое вам кажется разумным хранить в данном городе. Дивизионные командиры спустят тот приказ в полки, где он и будет выполняться. Если поставки того вида стратегических ресурсов, которые вы хотели хранить в определенном городе, падают, то вы можете их развить при помощи транспортных отрядов. Аналогично, когда запасы в городе превышают указанное вами количество, то вы можете перераспределить эти ресурсы между полками, базирующимися поблизости.

ВВС (Air)

Бомбы: Вы можете бомбить вражеские города и полки с планеров-бомбардировщиков. Бомбовый налет производится в течение часа после отдачи такого приказа. Выберите себе цель – город или полк, а потом установите количество самолетов, которое вы хотите отправить на операцию. Эффект бомбардировки зависит от того, чья сторона имела превосходство в небе.

Вражеские самолеты и огонь зенитной артиллерии также играют значительную роль в успехе или неудаче вашей операции. В случае плохой погоды бомбовый налет может быть отложен или отменен – тогда придется отдавать новые приказы аналогичного содержания.

Парашютисты (Para)

Парашютистов можно выбрасывать над вражеской территорией, где они и творят всяческие беспорядки. Использование парашютистов добавляет еще один полк в вашу армию. Операция десанта выполняется на следующий день после того, как вы отдадите приказ о ее проведении. Вы сами определяете время ее проведения. Парашютный десант откладывается, если стоит плохая погода. Если такая погода не улучшается за весь день, то десант автоматически отменяется. Парашютисты могут высаживаться на территорию, прилегающую к областям, контролируемым вашими войсками. В тех случаях, когда на том месте, куда вы собираетесь высаживать десант, есть мины или находится вражеский полк, вы все равно можете это сделать, только у вас будут неизбежные потери личного состава.

Вызов парашютистов

1. Выберите дивизию и назовите ее гордым именем Воздушно-Десантная.
2. Выберите десантный полк.
3. Выберите число парашютистов в каждом десантном батальоне из имеющихся в вашем распоряжении солдат.
4. Выберите батальон парашютистов, в котором будет находиться командование полка.
5. Определите цель для вашего десанта. Вы можете высаживаться на пяти типах рельефа: на дорогах, равнинах, в холмах, в пустыне и на пустошах.

6. Вам будет показано число транспортных самолетов, необходимых для проведения операции, после этого можно приступать к подготовке операции.

Десант (Crgo)

Вы можете перевозить военные грузы при помощи транспортных самолетов. Заброс выполняется военными грузовыми самолетами на следующий же день. Вы устанавливаете время начала операции. В качестве точки сброса выберите один из ваших городов или полков, чтобы добро не пропало зря. В тех случаях, когда планируемый груз оказывается слишком большим и в городе или полку его хранить негде, то излишек уничтожается. Плохая погода заставляет откладывать любые грузоперевозки до тех пор, пока погода не улучшится. Если, на вашу беду, плохая погода продержится дольше, чем несколько часов, то транспортная операция отменяется.

Заброс грузовых десантов:

1. Выберите то топливо, боеприпасы, а также продовольствие, которое вы хотите отправить на фронт.
2. Выберите место сброса этих грузов. Допустимо сбрасывать грузы в дружественные города, на дороги, равнины или холмы.
3. Назначьте проведение операции на следующий день.
4. Вам покажут число требуемых транспортных самолетов, а после этого начнутся приготовления к операции.

Отдых

Отдых от издания приказов. Вы можете сами определить, какое время вам необходимо для отдыха, если учесть, что оно разбито на интервалы по одному часу, максимум – 24 часа в сутки здорового сна.

Рельеф на военно-стратегическом дисплее.

Замечания

Ваш город может организовать снабжение для любого вашего полка. Вражеский город – ваша цель.

Мосты можно уничтожать при помощи боевых и саперных отрядов.

Только пехотные отряды могут передвигаться по такому рельефу. Инженерно-саперные отряды могут строить там мосты для всех остальных людей.

Необнаруженные сухопутные мины не отображаются на экране, а, как известно, если на такую штуку наступить, то будет бо-бо. Саперы неплохо умеют искать мины – вражеские, разумеется, со своими вы и так знакомы.

Учтите, что из-за снега в зимние месяцы знаки рельефа выглядят немного по-другому. Это становится особенно очевидным при игре Битва за Котел.

Бой

Дисплей боя

Это тактический экран, на котором все батальоны одного из ваших полков выполняют свои приказы. Установите, будете ли вы смотреть бой или нет. Если вы решите не смотреть на дисплей боя, то бой пройдет в голове компьютера за считанные секунды, и вы лишь увидите его результаты. Кроме того, вам покажут некие статистические

показатели относительно хода боя. Учтите, что посмотреть на дисплей боя очень полезно с точки зрения приобретения новых знаний о тактике ведения битв, хотя они имеют тенденцию затягиваться и продолжаться до получаса.

Система боя

Когда вы атакуете вражеский полк или город или на вас нападают, то на вашем экране происходит переход от стратегического дисплея к экрану боя. Там будет отображаться информация о состоянии личного состава и техники.

Условия боя

Вы будете отдавать приказы и вести бой лично в следующих случаях:

1. Вы командир армии, командуете частями, которые в данный момент атакуют или сдерживают атаку противника.
2. Вы выбираете опцию личного ведения боя.
3. Вы выбрали опцию экрана боя.

Если же вы решите не выбирать опцию экрана боя, то вам будут показаны только результаты битвы. При этом способности командующего армией повлияют на стратегию боя и ее эффективность. Командир дивизии будет командовать своими полками в бою, если вы передадите ему командование или же решите не принимать прямого участия в битве. При этом результаты боя будут зависеть от эффективности стратегии, которую применит комдив; если она вам не понравится, вы сможете отдавать альтернативные приказы, пользующиеся приоритетом.

Полк, способный вести бой

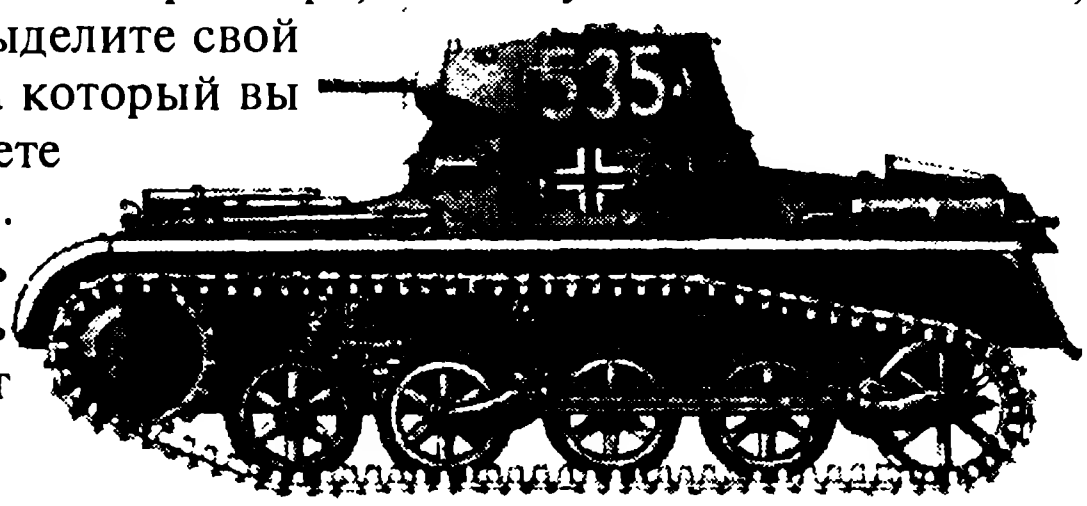
Кроме полка, который был атакован, в бой могут вступать только его непосредственные соседи, т. к. трех полков вполне достаточно, чтобы разобраться с одним агрессором.

Выбор команды

Командующий армией (игрок) и командир атакованного полка – в принципе, это два разных человека. Но если вам хочется повозиться в грязи, вы можете взять командование на себя и управлять каждым батальоном лично. Когда вам надоест отдавать приказы, вы сможете только узнать результаты сражения.

Расположение батальонов

После того как экран переключится на дисплей боя, атакующая сторона получит шанс расставить свои батальоны. Те участки рельефа, где могут находиться войска, будут подсвечены. После того как вы выделите свой батальон, выберите участок рельефа, на который вы хотите его поставить. Обычно вы сможете выделить место для каждого батальона. При этом расположение может сделать и компьютер, для этого надо выбрать опцию Auto Position, и вся работа будет выполнена за одну секунду.



Ввод команд

Во время боя вы можете отдавать приказы каждому батальону. Битва также разделена на интервалы длиной в один час каждый, а максимальная продолжительность сражения определена в 99 часов. После того как батальоны расположены на поле боя, определите цели вашей операции. Как правило, по умолчанию вы будете отдавать приказы батальонам, но если вы захотите, то можете выбрать опцию Full Command и вводить команды сразу для всего полка.

После того как команды для обеих сторон введены, начинается выполнение приказов каждым батальоном. Но даже во время исполнения команд вы можете вводить новые приказы т.е. бой ведется вполне интерактивно. Скорость исполнения приказов определяется состоянием техники, боевого духа, а также способностями офицеров. Отдавая приказы, вы рано или поздно совершите то, чего хотели на данном ходу, главное, какой ценой. После того как вы захватите какой-то плацдарм, вы смените роль и из агрессора превратитесь в защитника принадлежащей вам территории. Для того чтобы выбрать новые команды, нажмите кнопку A, выберите батальон, а потом введите новую команду.

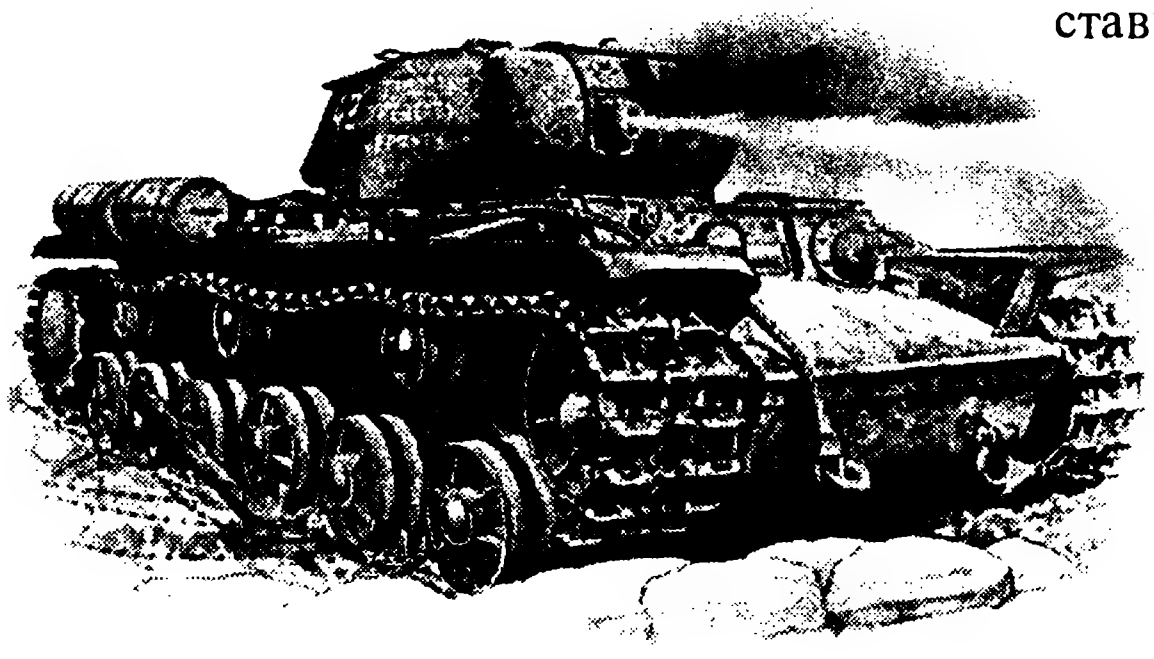
Конец боя

Бой заканчивается, когда одна из сторон выполняет необходимые для победы условия или же когда кончается лимит времени; условия победы для нападающих или защитников описаны ниже. Как правило, под нападающим или защитником подразумевается один полк.

Победа агрессора

Либо враг полностью уничтожен, либо он бежит с поля боя. Уничтожать полк необязательно. В то же время, когда вы осаждаете город, то вы должны либо уничтожить его защитников, либо довести их до столь ужасного состояния, что они, спасая свои жалкие головы, бросят мирное население на произвол судьбы (то есть вас) и в панике убегут далеко-далеко. При этом не обязательно защитники отошлют все свои войска. В такой ситуации получается пат. Вечный, так сказать, шах.

Условия победы для обороняющихся



Надо уничтожить вражеский полк или заставить его бежать.

Патовая ситуация

1. Часы остановились на 0, т.е. время битвы истекло.

2. Во время штурма города, хотя агрессору и удалось выполнить условия победы, но у защитников в резерве остались еще какие-то части. Так, например, какой-то батальон мог находиться вне зоны видимости. Тогда вы получаете пат.

Захват городов

Город вам удается занять, если атакующая сторона выполнила необходимые и достаточные для победы условия. Также вы можете взять город, у которого нет гарнизона и в котором не расквартирован ни один из вражеских полков.

После боя

После того как атакующей стороне удается добиться победы, позиция полка на стратегической карте несколько изменяется. Естественно, что когда ваш полк врезается в глубь вражеской территории, то он движется вперед, а если счастье вам не улыбается, то приходится обороняться, отступать. Потери, утраты: так что не огорчайтесь слишком уж сильно, если ваши полки обнаружат тенденцию двигаться назад семимильными шагами.

Командир убит в бою

В том случае, если уничтожается целый батальон, то тот командир дивизии или даже командир армии, который им занимался, погибает в бою. Если погибает командующий армией, то игра заканчивается. Если убит командир дивизии, то ваша задача – подыскать ему замену. Для этого надо выбрать какой-то другой батальон в качестве новой ставки командира дивизии. В результате такой замены вы потеряете не только батальон, но и опытного командира дивизии, на чье место придет практически необстрелянный поганец в генеральских погонах. Способности этого новоявленного вояки могут быть значительно слабее, чем у его покойного коллеги. Учтите, что когда уровень здоровья командующего начинает падать, то проигрыш боя становится более чем вероятным, а, следовательно, и шансы на уничтожение вашего ненаглядного комдива возрастают.

Словарь игры

Командир армии

Этот офицер предназначен для вас. Вы играете его роль и командуете всеми офицерами и солдатами его армии. Командир армии может отдавать приказы всем четырем дивизиям, или же передавать командование на тактическом уровне другим офицерам.

Командный пункт армии

Это батальон, в котором находится ставка главнокомандующего, а также весь генеральный штаб. Именно там и создается военная стратегия для вашей стороны. Этот командный пост можно перебрасывать с места на место на военно-стратегическом дисплее, но учтите, что перенос займет некоторое время, в течение которого вы не сможете отдавать приказы.

Батальон

Самый маленький отряд в армии. Тип батальона определяется техникой, состоящей в нем на вооружении.

Мощность батальона

Число, характеризующее силу батальона в бою. Уровень мощности определяется техникой, имеющейся на вооружении, числом отрядов или солдат, а также выносливостью.

Боевые часы

Они фиксируют моменты времени и продолжительность боя. Часы начинают обратный отсчет с 99 часов и потихоньку тикают, каждый щелчок соответствует одному часу. Если часы показывают ноль часов, а никто еще не победил, то получается боевая ничья.

Генеральный штаб

Это такие высшие офицеры армии, как начальник армейской разведки, начальник операций и командующий армией. Все эти командиры находятся на командном пункте армии.

Обороняющиеся силы

Специальные отряды, которые помещаются в города, для того, чтобы защищать их от атак противника. Чтобы захватить город, вам необходимо победить всех его защитников.

Дивизия

Большая группировка войск, уровнем ниже армии. Четыре дивизии составляют армию. При этом каждая дивизия имеет примерно ту же инфраструктуру и командира дивизии.

Командир дивизии

Предводитель всех полков, находящихся в его дивизии. Способности командира дивизии влияют на успех его действий, а также на исполняемость его приказов.

Полк

Войсковая группа уровнем ниже дивизии. В каждой дивизии может находиться максимум десять полков. Номер полка – двузначный, первая цифра – это номер дивизии, а вторая – собственно номер полка внутри нее. Полки разделяются на три основные группы: боевые отряды, инженерные отряды, а также ремонтно-снабженческие отряды (транспорт).

Стратегические ходы

Вы окружены минными полями

Если ваши полки окружены минными полями, а ваша цель находится за ними, то ваши полки попробуют через мины перебраться и, естественно, понесут потери. Чтобы избежать ущерба, вам надо сначала разминировать проходы в минах, перед тем как пускать туда полки. Найдите один из ваших инженерных отрядов, а затем отправьте его разминировать проход для войск командой Mine. В зависимости от расстояния между целью и уровнем тоски в отряде саперов, рано или поздно данный участок будет разминирован. После того как мины будут уничтожены, вы сможете продолжить движение.

Поврежденное оружие

После боя у вас, как правило, обнаруживаются потери техники и личного состава. Если вы потом снова вступите в бой, то ваш боевой потенциал заметно снизится, т.к. орудия есть орудия, без должного ремонта стрелять не начнут.

Чтобы набрать полную силу, вам надо послать ремонтную бригаду в батальоны, чтобы они починили вышедшую из строя технику. Ремонт поврежденных орудий очень важно произвести прежде, чем вы реорганизуете все батальоны с поврежденной техникой. Если же вы реорганизацию проведете до ремонта, то все вышедшие из строя орудия будут отправлены на свалку. Так что сначала ремонт, потом реорганизация.

Отсутствие стратегических ресурсов

В такой ситуации вы должны отправить ваших снабженцев в ближайший город или полк за требуемыми ресурсами. Если же у вас возникли проблемы прямо на поле боя и требуется немедленная доставка, то вы можете забросить груз по воздуху, чтобы его сбросили над позициями ваших войск. Доставка по воздуху осуществляется довольно быстро, но в этом случае объемы поставок ограничены. Когда груз сброшен на землю, вы можете распределить материалы на земле при помощи ваших снабженческих отрядов.

Защита вашего командного пункта

Уничтожение генерального штаба означает смерть командира армии – вас, то есть, а, следовательно, и поражение в игре. Таким образом, вам необходимо организовать защиту персонажа, за которого вы играете. Вы должны прикомандировать к вашему штабу очень сильный батальон. В бою батальон, который занимается вашей охраной, может вступать в схватку, только если вы уверены, что победа будет на вашей стороне. Если по какой-то причине армейский командный пункт становится слабым, вы можете использовать команду Move-AHQ для того, чтобы переправить его к другому батальону, на военно-стратегическом дисплее.

Сценарии

В игре имеется шесть сценариев, которые организованы в хронологическом порядке, следуя исторической последовательности развития военных действий в Европе и Северной Африке. Каждый сценарий фокусируется на конкретной битве второй мировой войны, в каждой из них для достижения победы надо выполнить определенные условия. В каждом сценарии у игрока есть несколько основных целей, таких как защита или захват определенных городов, уничтожение отдельных группировок противника, достижение территориального превосходства. Вам надо держаться за означенные города до тех пор, пока вы не добьетесь окончательной победы. Если у вас есть два условия победы, то вы можете выполнить любое из них. Как только одна из сторон, Союзники или держава Оси достигает успеха в сценарии, игра заканчивается. После этого у вас появляется возможность попробовать свои силы в другом сценарии. В добавление к специальным условиям для победы в каждом сценарии вы можете выполнить некие глобальные сверхзадачи, которые настолько серьезны, что их хватает для успеха в любой ситуации. Если вы уничтожите все вражеские войска, то вы – несомненный победитель. Если ваш командир армии погибнет в бою, вы в любом случае проиграете битву.

PRINCE OF PERSIA

ПРИНЦ ПЕРСИИ

Domark ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Эта игра относится к разряду динамичных игр. Игре характерна хорошо прорисованная графика, уникальные звуковые эффекты, очень интересен сюжет. Хотя игра очень динамична она не относится к разряду «драчливых». Играя в нее Вам придется столкнуться с вещами потребующими от Вас смекалки и иногда даже мужества.

Предыстория

Mechner – Древняя Восточная легенда гласит: « ... в отсутствии славного султана Персии, злой маг и чаро дей, придворный первый визирь Джафар правил с жестокостью тирана. Никто не мог противостоять ему в его черных делах. Только один человек встал на дороге между Джафаром и троном : прекрасная юная дочь султана ... ... быть женой султана .. или смерть втечение часа. Именно столько времени осталось до смертной казни прелестной дочери султана. Все надежды дочери султана связаны с ее женихом, смелым и храбрым юношей, который любит ее. Но она ничего не знает о нем ... Он уже в подземном дворце Джафа ра и идет спасать свою возлюбленную ...»

Основные сложности игры

Уровень 1

С самого начала игры вас ждут малоприятные сюрпризы – опасайтесь обваливающегося пола.

Незабудьте взять меч (он находится в левой части дворца).

Если вам попалась яма и вы не можете ее перепрыгнуть с места, то попобуйте с разбегу. (Дистанция прыжка существенно увеличится).

В этом уровне вам придется впервые убить стражника. (Мы советуем избрать Вам такую тактику – дождитесь пока он сам к вам подойдет, а затем ударьте его)

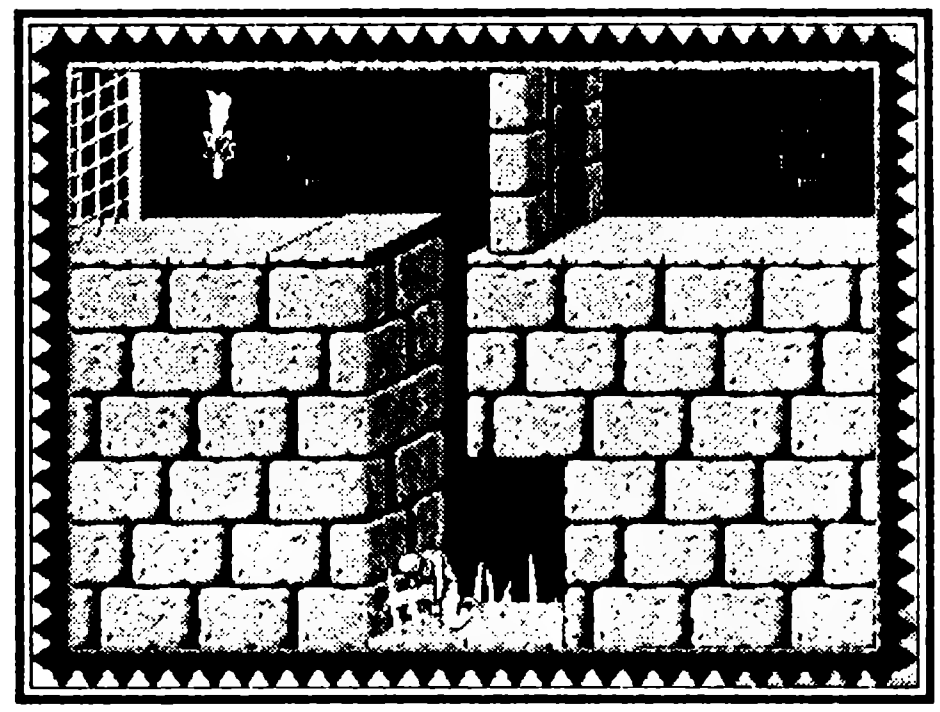
Для перехода с одного уровня на другой вам необходимо нажать секретную панель откытия двери (при нажатии нужной панели вы услышите характерный звук)

Уровень 2

Будьте осторожны : за одной из колон притаился стражник.

Вы можете пополнить потерянную Вами жизнь для этого необходимо выпить кувшин с магической водой. (ВНИМАНИЕ !!! красный кувшин – прибавляет жизнь синий кувшин – убавляет одну жизнь

Опасайтесь, вырастающих из пола, шипов.



Секретная панель открытия двери находится в правой части здания (вам придется сделать головокружительный прыжок через пропасть)

В одной из комнат вы обнаружите большой кувшин, выпейте его, ваш запас жизней увеличется.

Уровень 3

На этом уровне вас ждет ряд новых сюрпризов. Учтите, что все решетки опускаются и поднимаются с помощью потайных клавиш.

Сложность уровня в быстроте ваших дей-
ствий. После нажатия потайной клавиши (Она распологается в пра вой части пещеры), вам необходимо будет с максимальной скоростью добежать до закрывающихся ворот (Левая часть здания).

Здесь вас ждет приятный сюрприз, если вас далее убьют, то начинать уровень вы будете далеко от, с таким трудом достигнутой вами, решетки.

Следующая неожиданность – оживший скелет. Попробуйте перепрыгнуть его и бысро спуститься вниз или, тесня его, скиньте в пропасть (учтите, что убить его невозможно)

Уровень 4

На этом уровне для вас будет мало нового. После нажатия панели на открытие двери вы обнаружите зеркало. Попробуйте преодолеть его в прыжке. Незабывайте о вашем отделившемся отражении.

Уровень 5

Довольно простой уровень. Не пытайтесь идти за дополнительной жизнью (большой кувшин), ваше отажение опередит вас.

Уровень 6

В этом уровне при преодолении ям не пытайтись преодолеть их с разбегу. Опасайтись шипов.

Опасайтись стражника, убить его очень трудно. Он моделирует ваш тип ведения боя.

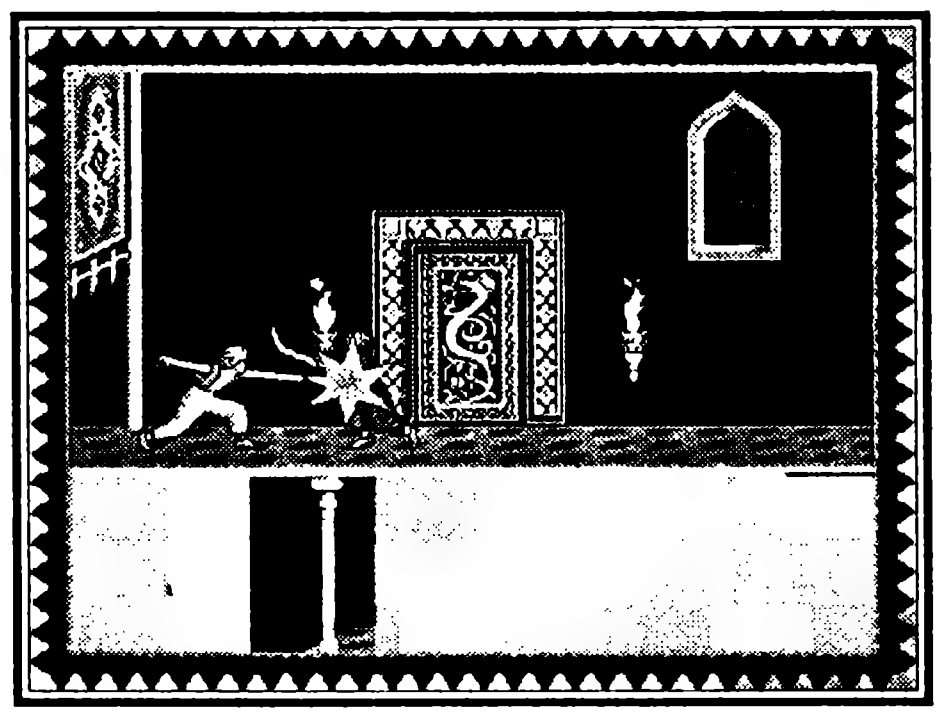
Переход в другой уровень – прыжок в пропасть (обязательно при этом нажмите shift)

Уровень 7

При прохождении уровня вас будет ждать тупик – попробуйте проломить панель потолока и через нёе выбраться наверх.

Выпейте кувшин с зеленой жидкостью и смело прыгайте в обрыв.

Уровень 8



Здесь вам предстоит побегать так же, как и в 3-ем уровне.

После нажатия панели на открытие двери для перехода в другой уровень, решетка опуститься и вы окажитесь заперты, но не отчаивайтесь – мышь посланная принцессой вам поможет.

Уровень 9

Для успешного прохода этого уровня вам необходимо обвалить пол на панель поднятия решетки (в комнате в которой находится выход в другой уровень)

Не пейте из зеленого кувшина (противоядие находится этажом выше)

Уровень 10

Опасайтись останавливаться при переходе из одной комнаты в другую – обваливается пол.

Попытайтесь обмануть стражника – если вы пройдете по шашками, то страж вас не заметит и вы сможете легко подняться и убить его.

Выключатель открытия решеток в одной из комнат находится за панелью потолка.

Уровень 11

Для успешного прохождения уровня необходимо обвалить панель потолка подняться на соседнюю (которая не обвалилась) и пробежать по панелям потолка не останавливаясь.

Уровень 12

Если вы боитесь высоты, то этот уровень не для вас.

Не пытайтесь убить свое отажение – вложите меч в ножны.

После воссоединения с отражением идите вправо, подойдите к краю обрыва и смело прыгайте вперед – вас будет ждать сюрприз.

Опасайтесь обваливающегося потолка – переждите пока плиты упадут, а затем идите.

В случае вашей преждевременной смерти от рук Визиря не отчаиваетесь : – время игры остановлено – вы будете начинать игру не с начала уровня Если вы будете играть следуя нашим рекомендациям, тогда ... «Тиран Джафар лежит убитый, его черная магия уничтожена. Народ Персии приветствует свою принцессу и отважного юношу, которого на века запомнят как защитника от темных сил зла и мрака. На долгие столетия люди будут помнить его под именем ПРИНЦ ПЕРСИИ.» ЖЕЛАЕМ УДАЧИ !

Автор описания Олег ТАРАСОВ

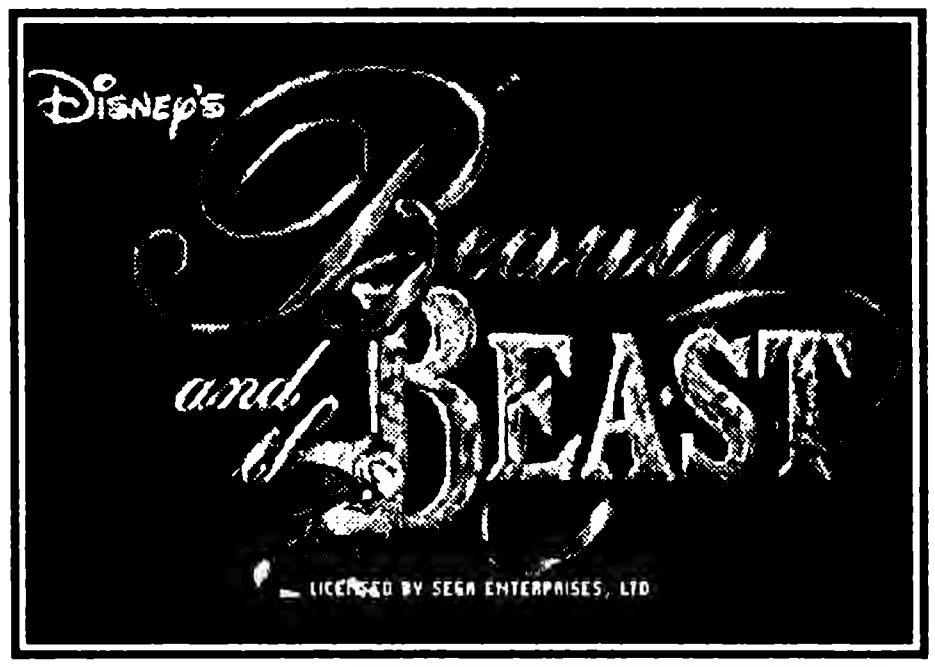
ROAR OF THE BEAST

РЫЧАНИЕ ЧУДОВИЩА

Sunsoft ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Эта игра, созданная по мотивам популярного диснеевского мультфильма, появилась раньше культовых хитов от Virgin и Disney Software, но тем не менее ничуть не хуже этих замечательных игр. Она в полной мере воссоздает чарующую атмосферу волшебной сказки, присущую диснеевского мультфильма.

Предыстория



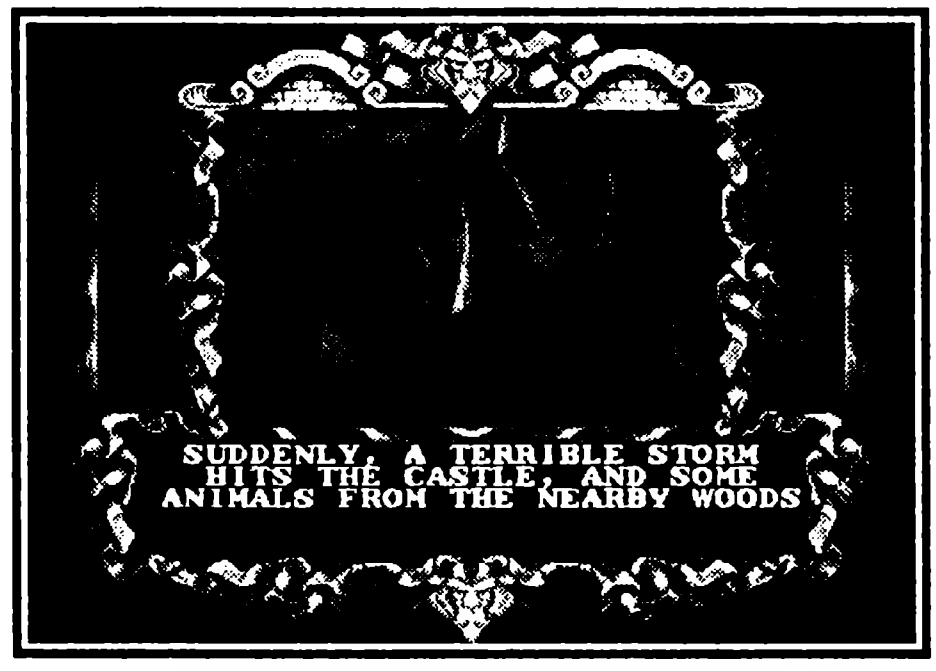
Это одна из первых игр по мотивам мультфильмов, в которых графика мало в чем уступает графике киношного первоисточника. Да, это еще не **ALADDIN**, в котором и графика и анимация одинаково великолепны, с графикой в этой игре все в порядке, а вот анимация – движения персонажей, в этой игре еще не на высоте. Но тем не менее перед вами великолепная игра по мотивам не менее великолепного диснеевского мультфильма. Мультфильмом, легшим в основу этой игры, стал **BEUTY AND THE BEAST** – «Красавица и чудовище».

По мотивам этой игры на **SEGA** существует аж целых две игры – **BEELE QUEST** (в которой надо играть за Красавицу) и игра, о которой мы вам сейчас рассказываем (как вы уже догадались, в ней надо играть за Чудовище). Игры, в которой надо было бы играть за главного отрицательного персонажа – охотника Гастона (что-нибудь наподобие **GASTON REVENGE** или **RETURN OF GASTON**), так и не создано. Если игра, в которой нужно играть за Красавицу представляет собой квест (игровой жанр на телеприставках, встречающийся крайне редко), то игра, посвященная Чудовищу – типичная динамическая платформенная игра.

Итак, для тех, кто не смотрел мультфильм (маловероятно, конечно, но вдруг такие найдутся), напомним предисторию, то, о чем пойдет речь в игре. В огромном замке, окруженный толпами преданных слуг, жил да был прекрасный Принц. И вот однажды к нему на ночлег попросилась уродливая старушка-нищенка. В качестве платы за приют она предложила невероятно красивую розу. Но Принцу, как выяснилось, ни розы ни нищенки были не нужны, и как бы это помягче сказать, в ночлеге он этой старушке отказал. И как выяснилось, сделал он это напрасно. Ведь старушка оказалась могущественной волшебницей, а встреча с оскорбленной до глубины души волшебницей влечет за собой неприятные последствия. И неприятные последствия не заставили себя долго ждать – волшебница заколдовала замок, превратив его в уродливое строение с обложки какого-нибудь романа ужасов, всех обитателей замка, превратив их в живые подсвечники, чашки, чайники и т. п., не забыла она и заколдовать прекрасного Принца, превратив его в огромное уродливое Чудовище.

ROAR OF THE BEAST

Вернуть себе человеческий облик он сможет лишь если кого-нибудь полюбит, и кто нибудь полюбит его, и если все это случится до тех пор, пока с розы, которая тоже оказалась волшебной, не упадет последний лепесток. Ну, о Красавице мы поговорим попозже, а пока расскажем о событиях, которые разворачиваются на первом уровне игры, тем более, что в мультфильме эти события напрочь отсутствуют.

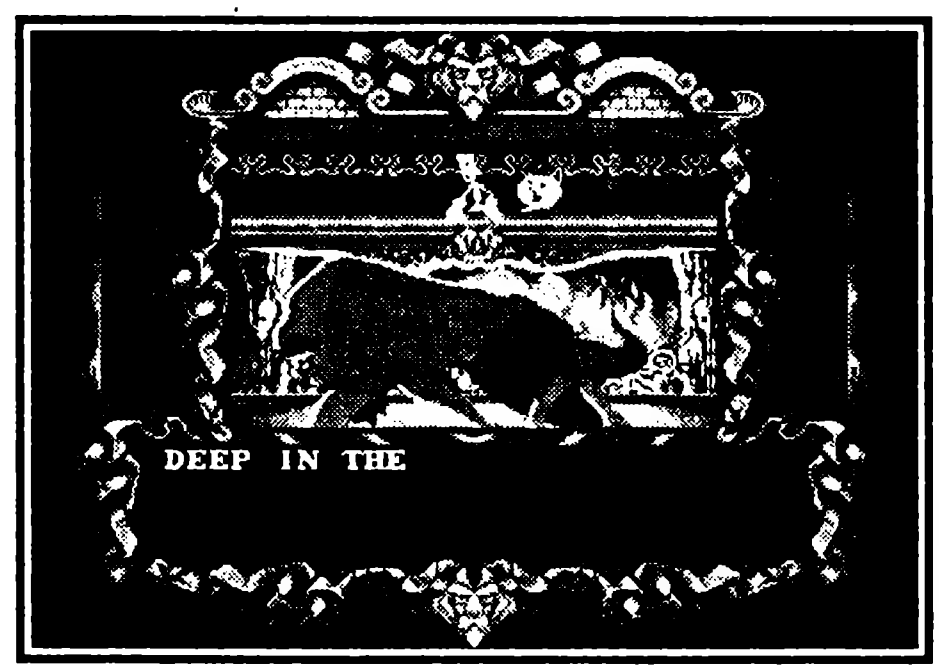


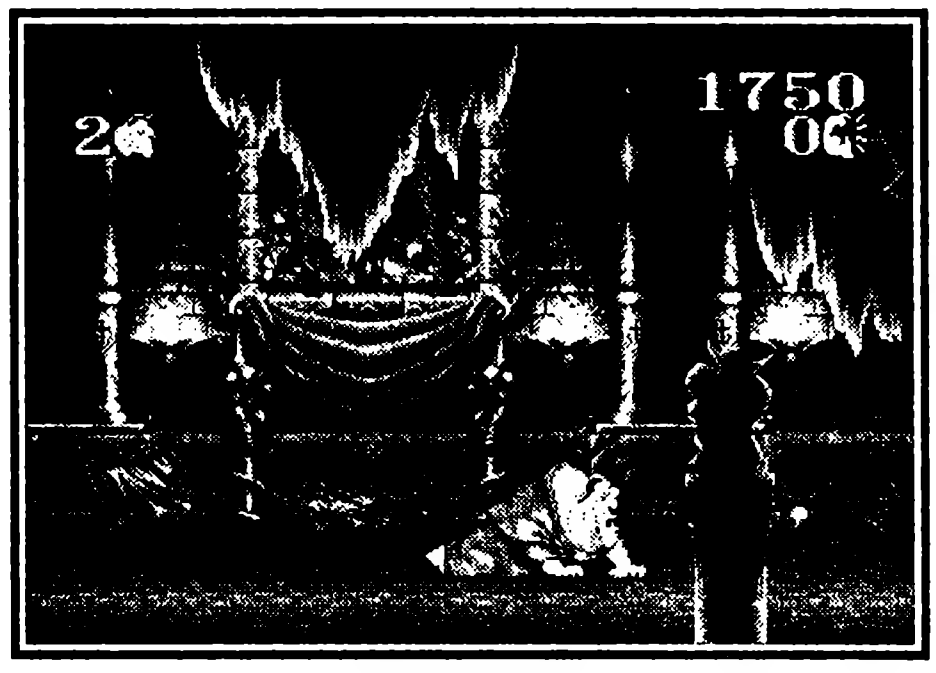
Однажды налетел страшный ураган и из окрестных дремучих лесов в замок прорвались лесные звери. Чудовище, конечно же, бросился в Западное крыло замка, в зал где хранилась волшебная роза. Обо всем мы узнаем из красивых статичных заставок, стилизованных под кадры из мультфильма.

Управление

Но прежде чем вы отправитесь в Западное крыло, не забудьте расставить значения клавиш. Да, кстати в меню, которое следует за заставкой игры, нет **OPTIONS,** есть только **START GAME** (начать игру) и **CONFIGURE** (конфигурация клавиш). Нет, соответственно, и выбора уровня сложности, а тот который уже есть, можно охарактеризовать как **VERY HARD** – ну очень, очень сложный. В управлении игрой задействованы всего три клавиши, ведь чудовище может не так уж и много – он может рычать **(ROAR)**, кусаться или наносить сокрушительные удары лапой **(ATACK)** и прыгать **(JUMP)**. Не так уж и много, но большего и не требуется.

Чудовище может ходить либо на двух лапах, как человек, либо как зверь, на четырех. Если вы нажимаете на клавишу **«Вниз»**, он опускается на четвереньки, в этом положении при нажатии на клавишу **ATACK** он кусается, а если на клавишу **«Вниз»** не нажимать, то тогда Чудовище сохраняет вертикальное положение и наносит удары лапами. Удар лапой – штука конечно весьма и весьма эффективная, но некоторым врагам одного удара недостаточно, чтобы отправить их в небытие, требуется два-три удара. Но если вы нанесете удар в прыжке (клавиши **JUMP**, затем **ATACK**) или, иначе говоря, обрушите на несчастного врага вес своей туши, выставив вперед когтистые лапы, мало ему не покажется, второй раз повторять такой удар не потребуется – только что враг был, а секунду спустя его уже нет. Рычание тоже очень эффективная штука – стоит вам зарычать, и все враги (и не только враги, а на предпоследнем уровне – камни, стрелы и факелы) замирают в воздухе, и вы можете некоторое время беспрепятственно идти вперед или наоборот, поубивать всех врагов, пока они беззащитны. Но пользоваться рычанием вы можете не более трех раз, так что приберегите эту возможность для совсем уж безвыходных ситуаций.





Ну, а теперь поговорим о том, откуда вы сможете почерпнуть информацию о состоянии вашего героя. Вся она сосредоточена в верхней части экрана. В правой части вы можете увидеть количество ваших жизней – это цифра рядом с изображением головы чудовища – жизней у вас не так много всего четыре. Четыре маленьких волшебных зеркальца (при помощи волшебного зеркальца Чудовище мог узнавать о событиях, происходящих в Мире) – это здоровье вашего героя, если вы задели кого-то из врагов одного зеркальца (или назовем их лучше пунктами здоровья, а то зеркальце как-то странно звучит), так вот, одного пункта здоровья как не бывало. Если вы пропустили один вражеский удар, то вы теряете половину пункта здоровья. А в левой части экрана вы можете увидеть количество набранных вами очков, которые вам начисляют за уничтожение многочисленных врагов.

Цифра рядом с рисуночком, изображающим ухо, обозначает, сколько раз вы сможете зарычать, как я уже говорил такая возможность предоставляется вам всего три раза.

Полезные предметы

Необходимо сказать также о предметах, которые встретятся вам по пути.

В отличии от множества других игр предметов здесь не так уж и много, буквально раз два и обчелся. Яблоко – это еще одна дополнительная жизнь, гроздь винограда – восстанавливает два пункта здоровья, хрустальный шарик – временное бессмертие. Есть, правда, еще один предмет – какая- то непонятная фиолетовая закорючка, отдаленно напоминающая летучую мышь – брать этот предмет не рекомендуется, стоит вам его взять, и один пункт здоровья куда то исчезнет.

Ну, теперь смело можно отправляться в путь.

Полное прохождение

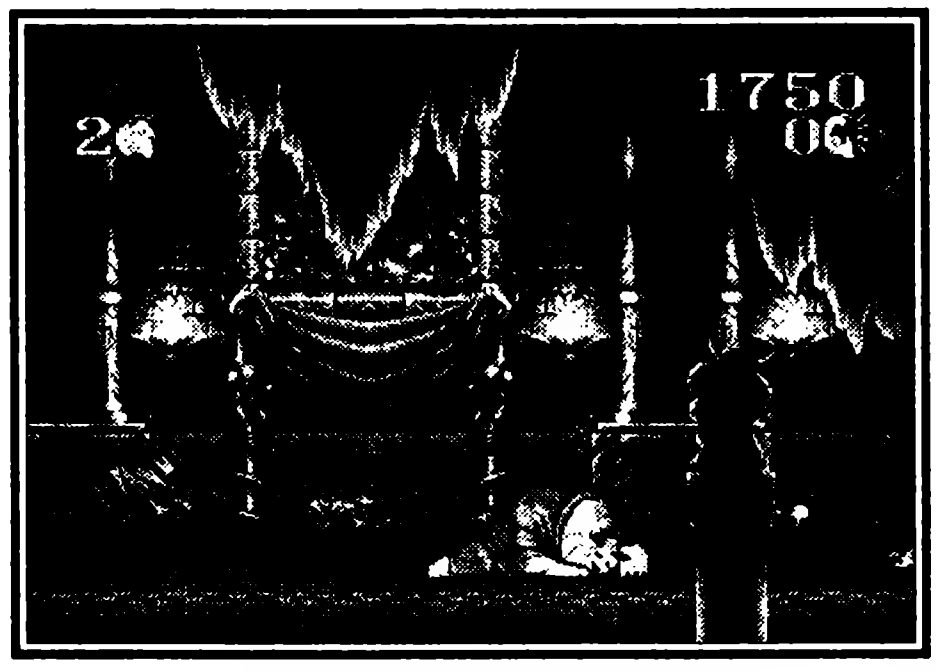
Первый уровень

Итак, вы направляетесь в Западное крыло спасать волшебную розу. Но добраться туда будет делом отнюдь не легким – путь вам преградят валяющиеся на полу факелы, через которые надо перепрыгивать, и толпы крыс, черных псов, стаи летучих мышей, множество плюющихся ядом зеленых кобр (откуда они, интересно, взялись в окрестных лесах?), а также еще и паучки ползающие по своей паутине.

Если вы перепрыгиваете факел или надумали уничтожить кого-нибудь при помощи удара в прыжке посмотрите, нет ли наверху летучих мышей или паутины со зловредными паучками.

Если вы при помощи удара лапой убиваете черного пса (а этой твари нужно как минимум три удара), остановитесь, отпустите клавишу **«Вперед»** – ведь если вы сделаете еще один шаг, то неминуемо заденете своего противника и потеряете солидную

часть здоровья. Уничтожение лесных тварей разворачивается на фоне красиво нарисованного интерьера (все почти как в мультфильме), но вот, например, подоконники – это не просто часть декораций – на них можно запрыгнуть, чтобы избежать встречи с особенно многочисленными врагами.



Но вот, наконец, вы дошли до широко распахнутой двери, за ней скрывается комната, кишмя кишащая кобрами и летучими мышами, но помимо них в ней есть и дополнительная жизнь, которую создатели игры запихнули высоко под самый потолок. Если вас не добьют летучие мыши, то долго вы в этой комнате не задержитесь, а попадете прямиком к первому боссу – громадному косолапому мишке (размерами ничуть не уступающему герою игры) с оскаленными острыми длинными клыками. Да, на первый взгляд, эта зверюга производит весьма отталкивающее впечатление, но стоит только изучить его повадки, и вы поймете, что этот медведь непроходимо туп и уничтожить его не составит никакого труда.

Вашу задачу существенно облегчит стол, стоящий в правой части комнаты, то ли по причине излишнего веса, то ли из-за недостатка умственных способностей медведь забраться на этот стол не может и на нем вы почти что в полной безопасности. А сам медведь ведет себя очень странно – он ходит взад- вперед по комнате от стола к двери и периодически останавливается, чтобы помахать лапами (стоит вам попасть под один удар, и вы потеряете полпункта здоровья), помашет лапами, постоит неподвижно и идет дальше. Вы можете наносить удары, когда он подойдет вплотную к столу, в тот момент, когда он стоит неподвижно, тогда вы почти ничем не рискуете, но поскольку медведя надо бить долго, сколько точно требуется ударов я даже не считал, времени на поединок у вас уйдет много.

Если вы человек нетерпеливый, то можете рискнуть – когда враг стоит неподвижно в другом конце комнаты, можете подскочить к нему и нанести удар, только не забудьте вовремя отскочить обратно, в противном случае это животное схватит вас и вонзит свои острые длинные клыки, и вы потеряете как минимум полтора пункта здоровья. Но вот наконец злобный медведь убит, и вы оказываетесь в западном крыле. Западное крыло, как ни странно, наводнено кабанами, не считая уже привычных летучих мышей. Если вы будете убивать кабанов, используя удар лапой, вы многим рискуете – эти твари носятся вперед с невероятной скоростью, и вы можете не успеть вовремя нанести удар, так что уничтожайте их ударом в прыжке. А заблаговременно узнать о приближении кабана вам поможет стук копыт. И вот наконец вы добрались до зала, в котором стоит накрытая прозрачным колпаком волшебная роза. Помимо волшебной розы в зале есть еще и огромный кабан, которого вам и предстоит убить, в противном случае он убьет вас. Убить кабана тоже довольно-таки просто, если изучить его поведение. Кабан некоторое время стоит неподвижно, а потом бросается в атаку, потом снова стоит неподвижно и снова бросается вперед, и так до тех пор, пока не добежит до столика, на котором стоит роза, а затем он начнет таранить столик, и если вы не

остановите эту тварь – роза упадет и Чудовище погибнет. Наносить удары нужно, конечно, в тот момент, когда враг стоит неподвижно, правда, для этого нужно подойти к нему вплотную. Главное, не пропустить ни одного такого момента – иначе вы не успеете спасти розу.

Бонусный уровень

Но вот, наконец, огромная свинья мертва и вы попадаете на бонусный уровень. Вообще-то догадаться, что это именно бонусный уровень, сложно, вы можете подумать, что просто какая-нибудь непонятная заставка, лично я так сначала и подумал. Но вообще-то это бонусный уровень. Ваша задача – примерно за минуту собрать из разрозненных фрагментов картинку – цветной витраж, изображающий Чудовище, бродящее среди деревьев. При помощи **клавиши A,** вы берете очередной фрагментик, при помощи крестовины транспортируете его туда, где он, по вашему мнению, должен находится, при помощи клавиш **A или B** вы можете его переворачивать, а при помощи **C** ставить его на место. Если вы справились с задачей, вы получаете еще один континиум – сразу четыре жизни. Такая полезная вещь никогда не помешает, тем более, что изначально континиум в игре всего один.

Второй уровень

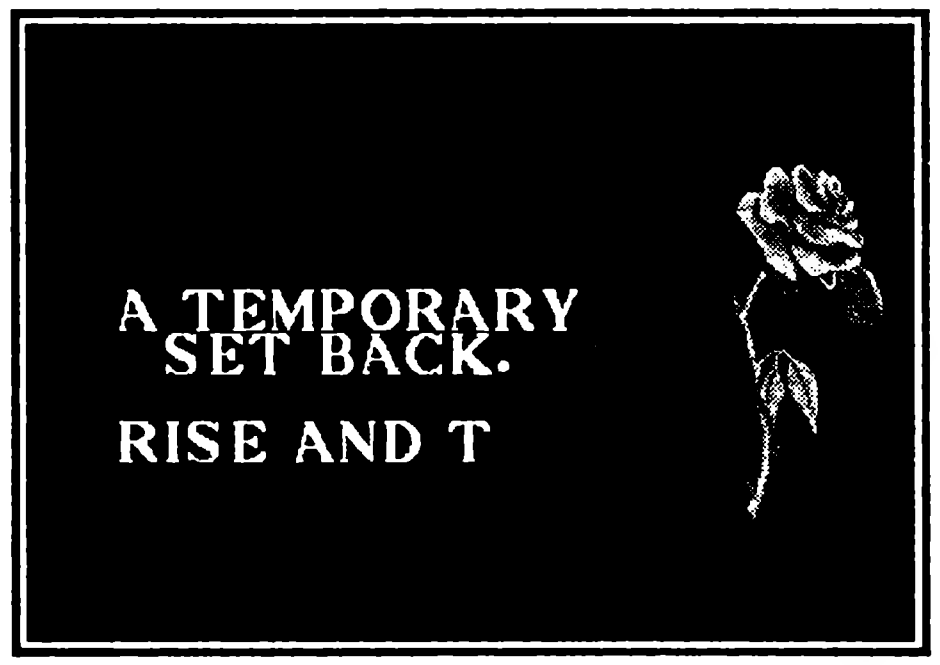
И вот вы добрались до второго уровня – из довольно-таки красивых заставочек вы узнаете о событиях, которые произошли, пока вы собирали эту несчастную картинку. Вы узнаете, как отец Бель (Красавицы), изобретатель Морис, заблудился в лесу и попал в замок Чудовища, и разгневанный хозяин замка заточил его в темницу.

Бель отправляется на поиски отца, и конечно же попадает в замок, находит-таки своего отца, заточенного в темницу, и просит Чудовище отпустить узника при условии, что она вечно останется в замке.

Чудовище соглашается (было бы странно, если бы он не согласился). Но вот, если вы помните, Бель пробирается в Западное крыло, где ей строго-настрого запретили появляться, сталкивается там нос к носу с разъяренным Чудовищем, и конечно же вид разъяренного Чудовища пугает ее до полуобморочного состояния и она нарушает свое обещание вечно оставаться в Замке и покидает его не слишком-то гостеприимные стены, чему несказанно радуются, населяющие окрестные леса волки. У Бель возникают кое-какие проблемы, но Чудовище слышит ее крик о помощи и бросается ее спасать.

Да, как вы уже догадались, **ваша задача – спасти Бель** и опять-таки сделать это будет непросто. Вы должны добраться через заснеженный лес до места поединка с огромным волком, который надумал включить в свой рацион Бель.

Если на первом уровне вы должны были просто убивать врагов, то на втором начинаются сложности присущие всем платформенным играм – осыпающиеся под ногами платформы и мостики через



пропасти, глыбы льда, плавающие в речках, которые норовят мгновенно опуститься под воду. Это не считая всяких мелких неприятностей типа капканов и падающих сверху сосулек. Да и врагов тоже хватает с избытком – это и волки, и медведи, и вороны. Вороны, кстати, летят по очень забавной траектории, чем-то они напоминают пикирующие бомбардировщики. Наносить им удар лучше в тот момент, когда они идут на снижение. Прыгать на них не рекомендуется велика вероятность промазать и тогда у вас будут небольшие неприятности. Волкам требуется два удара, от первого они отлетают на приличное расстояние, а потом атакуют снова, так что на них лучше именно прыгать. Медведи выглядят наиболее безобидно – создается впечатление, что идет мишка по своим делам, никого не трогает, и сталкивается на свою беду с Чудовищем.

Когда вы прыгаете по мостикам и глыбам льда, не забудьте нажать клавиши **«Вперед»** и **«Вверх»**, в противном случае вы прыгнете прямо в воду или в пропасть. Но вот вы добрались до босса. Выглядит он очень впечатляюще, жалко даже убивать такого красавца – огромный серый волчище. Но что ж поделаешь – жалко, но придется. Схватка разгорится на мосту через реку, по краям моста стоят каменные выступы, по ним-то и прыгает волк. Вставайте под каменный выступ и ждите, когда волк с него спрыгнет, и тогда, как бы это поделикатней сказать, атакуйте его со спины. В какой-то момент волку надоедают самоубийственные прыжки, и он бросается прямо на вас – тогда отойдите на край экрана и подождите, пока по дороге к вам волк вспрыгнет на один из выступов, встаньте под него и тогда все начнется сначала.

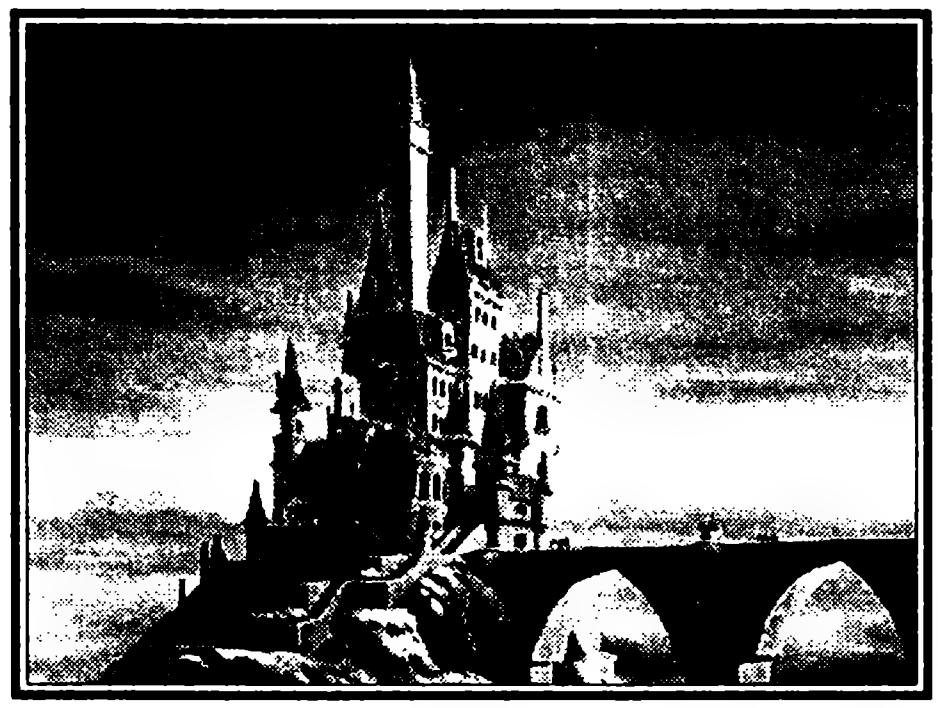
Поединок продлится долго, но если вы запасетесь терпением, то завершится он в вашу пользу.

Бонусный уровень

Ну, а после этой жаркой схватки вы снова оказались на бонусном уровне. На этот раз он чуть-чуть попроще – всего-то навсего требуется ходить взад-вперед и собирать падающие сверху, лепестки розы. Если после поединка с волком у вас возникли проблемы со здоровьем, то мере сбора лепестков здоровье полностью восстановится, к тому же вам начисляют очки.

Третий уровень

И вот на экране снова появляются красочные заставки. Из них вы узнаете о существовании Гастона – самого красивого и самого сильного парня в деревне, в которой жила Бель. Гастон долго и безуспешно домогался руки Бель. А пока вы были заняты сбором лепестков розы, подговорил все мужское население деревни идти на штурм замка. В мультфильме, если вы помните, с этими незадачливыми вояками великолепно справились слуги Чудовища, а Чудовищу пришлось только разбираться с Гастоном. Ну, а в игре вам нужно помочь слугам справиться со своей задачей.



На протяжении уровня вам предстоит одолеть шесть человек, которые нападают на вас парами. Ваша задача загнать их на край экрана, где их поджидают слуги – подсвечник Люмьер, будильник Когсворт, заварной чайник миссис Потс, и другие забавные персонажи мультфильма. Главное, не давайте людям наносить удары (каждый пропущенный удар снимает с вас полтора пункта здоровья), бейте первым.

Когда они упадут, вставайте на четвереньки и бейте до тех пор, пока незваные пришельцы не окажутся в нужном вам месте, а там уж всю работу за вас сделают. Может быть, когда вы в первый раз доберетесь до этого уровня, у вас и возникнут кое-какие проблемы, но стоит разобраться, что здесь надо делать и проходится он просто элементарно.

Этот уровень на порядок легче, чем два предыдущих, так, разминка перед встречей с Гастоном. Но вот незваные пришельцы изгнаны и вы снова на бонусном уровне. Ваша задача за минуту успеть обежать подвал замка и собрать все валяющиеся там сокровища.

Четвертый уровень

А вот долгожданная встреча с Гастоном. Но прежде чем выяснять отношения с этим парнем, до него нужно еще добраться – этот мерзавец забрался на самую верхотуру, на самую высокую точку крыши замка.

Не исключено, что когда вы увидите, с чем вам здесь придется столкнуться, у вас опустятся руки и из них выпадет джойстик. Хотя Гастона тоже можно понять – жить-то хочется. Вам предстоит прыгать как по осыпающимся, так и по неподвижным платформам (они отличаются по цвету). На вас будут сыпаться осадки из камней, которые нельзя уничтожить, от них можно только увернуться, и из стрел и факелов (их уничтожить вообще-то можно, главное, вовремя нанести удар). И это, не считая старых добрых летучих мышей. Очередные камни, стрелы и т. п. посыплются, если вы просто подпрыгнете. Поэтому время от времени просто прыгайте на месте, подождите, пока все это пролетит, а потом прыгайте туда куда вам нужно. В одном месте без этой уловки просто никак не обойтись – вы прыгаете на очередную платформу, а в воздухе вас настигает стрела и вы падаете вниз и разбиваетесь.

Не забывайте и о том, что вы можете рычать, и тогда все эти смертоносные предметы, так и норовящие вас раздавить или искалечить, просто замрут в воздухе, правда, на очень непродолжительное время. Ну, а когда вы доберетесь до самой верхотуры, вам нужно будет прыгнуть с осыпающегося мостика на балкон, где вас ждет дополнительная жизнь. Здесь лучше всего заранее зарычать, чтобы обезвредить заполнившую воздух тучу стрел и заранее прикинуть с какого места прыгать, чуть-чуть ошибетесь и вам предстоит долгое путешествие до расположенного где-то далеко внизу двора замка, впрочем, все путешествие вам и не покажут – слишком долго, наверное, пришлось бы смотреть на экран. Наконец-то вы добрались до Гастона. Загоните его на одну из нижних крыш и бейте его в воздухе, когда он будет пытаться запрыгнуть наверх. Вам придется очень долго предаваться этому занятию. Но в какой-то момент Гастон, невзирая на ваши удары, окажется рядом с вами и нанесет удар ножом (одного пункта здоровья как не бывало).

Судя по всему, избежать хотя бы одного удара невозможно – ведь в мультфильме Гастон умудрился-таки пырнуть Чудовище ножом. Очухавшись от удара, забирайтесь

на площадку опоясывающую самую высокую из башен, Гастон, окрыленный успехом, будет пытаться залезть туда и вам предстоит сбивать его в воздухе до тех пор, пока он не умрет. И вот вы увидите заставку, на которой Бель признается в любви умирающему Чудовищу. Вообще-то непонятно, зачем Чудовище так стремился вновь обрести человеческий облик, нашел бы себе такую же принцессу, которую тоже заколдовали и жил бы себе припеваючи. Но тогда это была бы совсем другая сказка. Но а эта сказка заканчивается именно этим признанием в любви, за секунду до того, как с розы упал последний лепесток. Вернее, мультфильм заканчивается, а игра-то еще не закончилась.

Вы думали убили Гастона, и все – прошли игру. Разбежались, как бы не так.

Последний уровень

Вас ждет еще один уровень, на этот раз действительно последний. Вы снова оказываетесь в том подвале, где совсем недавно собирали сокровища. Вы ранены, у вас стремительно убывает жизнь, и пока она не кончилась совсем, вы должны успеть коснуться всех своих слуг. Зачем он это делает, совершенно непонятно – в последней заставке про это ничего не говорится. Вы должны спешить – Чудовище не умеет бегать, может только ходить и прыгать. Но если вы будете идти никуда не торопясь, справиться со своей задачей вы не успеете, так что лучше передвигайтесь прыжками. Ну, а если вам это удалось, то что ж, можете себя поздравить, вы прошли эту игру. Финального мультика в этой игре нет – просто идут титры и статичные кадры из мультфильма. Но думаю, что если вы играете в первый раз, эти титры вы увидите нескоро.

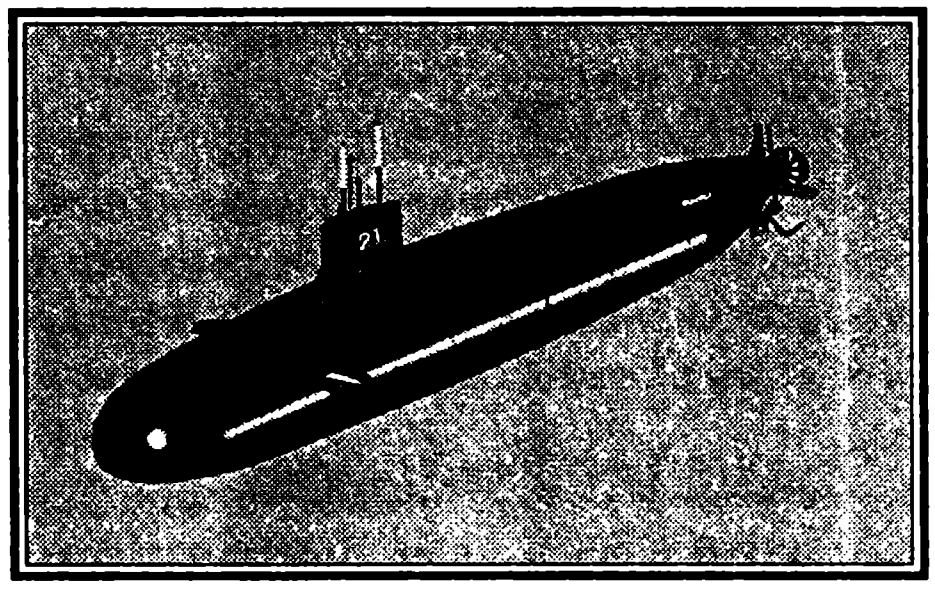
Автор описания Олег ТАРАСОВ

SEA QUEST

МОРСКОЙ РАЗВЕДЧИК

T/HQ ● Количество игроков 1 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★★☆☆

В недалеком будущем основным источником природных ресурсов стало морское дно. Разумеется, процесс освоения морских глубин не протекает мирно и безболезненно — люди всегда остаются людьми, что на суше, что под водой. Вам предстоит управлять боевой подводной лодкой и сражаться со зловещей «Корпорацией Пиратов».



Предыстория

Что будет делать человечество, когда на суше кончатся природные ресурсы, да вдобавок ко всем прочим неприятностям, глобальное потепление растопит полярные льды и значительная часть суши окажется под водой?

Ответ очевиден – человечество ринется осваивать морские глубины. Sea Quest переносит нас в недалекое будущее, в котором все основные события разворачиваются под многометровой толщей воды.

А события там разворачиваются в высшей степени интересные. Люди и на суше, и под водой остаются верны себе – они не могут и дня прожить, не выясняя отношений друг с другом при помощи самого современного оружия.

Кто с кем выясняет отношения – на сей раз объединенное человечество и зловещая организация с характерным названием «Корпорация пиратов». Как легко догадаться – мирные люди осваивают месторождения на дне океанов, а боевые подводные лодки пиратов атакуют подводные колонии мирных людей, пираты грабят и убивают ни в чем не повинных законопослушных граждан и вообще всячески мешают жить объединенному человечеству. Но и объединенное человечество тоже не лыком шито – терпеть подводный беспредел не входит в его ближайшие планы. Специально для восстановления мира и порядка в морских глубинах создается боевая (и вообще многоцелевая) суперсубмарина D.S.V. 4600 Sea Quest. А командование этим чудом техники доверили именно вам.

Игра отдаленно напоминает серию игр Strike, только вместо вертолета вам придется управлять подводной лодкой, а иногда и различными боевыми (и относительно мирными) машинами, находящимися на ее борту.

В игре вас ждут три уровня, на каждом из которых вам придется выполнить от 3 до 6 миссий (порой весьма непростых), а всего миссий в игре целых тринадцать, так что займет она вас всерьез и надолго.

Транспортные средства

Crab (Краб)

Очень мирное подводное судно. Предназначено в первую очередь для сбора полезных ископаемых на дне океана. Способно струей воздуха размывать заносы ила на дне

(а как еще можно обнаружить полезные ископаемые). Вооружение тоже имеется, но особо сильным его не назовешь – Краб способен стрелять минами (причем скорострельность оставляет желать лучшего).

Стоимость – 4000 долларов.

H. R. Probe (Робот для сварочных работ)

Дистанционно управляемый робот для сварочных работ. Помимо сварки может переключать рубильники. Оснащен прожектором. Не безоружен – имеет на борту бластер средней убойной силы.

Стоимость – 3000 долларов.

Stinger (Жало)

К знаменитым переносным зенитным комплексам никакого отношения не имеет. Это небольшая, но очень маневренная боевая подводная лодка. Вооружена скорострельным бластером средней мощности.

Стоимость 5000 долларов.

Speeder (Гонщик)

Скоростная боевая подводная лодка. На большой скорости у нее возникают проблемы с маневренностью. Вооружение более чем приличное – легкие торпеды и самонаводящиеся мины большой разрушительной силы.

Стоимость 7500 долларов.

Truck (Грузовик)

Боевая машина и сборочный агрегат в одном флаконе. К тому же может брать на борт различные полезные предметы. Вооружен торпедами и минами замедленного действия большой разрушительной силы.

Стоимость – 7500 долларов.

Darwin (Дарвин)

А это вообще дрессированный дельфин. Умеет переключать рубильники и выключатели. Вооружение, по вполне понятным причинам, отсутствует.

Стоимость – 4000 долларов.

Полное прохождение

Уровень 1. Пирл Харбор

Пирл Харбор (Жемчужная Гавань) – место весьма известное, в 1941 году японцы внезапным ударом с воздуха потопили или вывели из строя почти все американские линкоры. Но эти давние события к игре никакого отношения не имеют.

В начале игры у вас весьма скромное звание и еще более скромное финансовое положение.

Для того, чтобы слегка подняться и в чинах и величине банковского счета, уничтожайте как можно больше вражеских подводных лодок, правда, при этом стараясь не

задеть мирные подводные постройки (штрафы за уничтожение мирных объектов сопоставимы с премиями за уничтожение врагов – вы можете так ничего и не заработать).

Миссии можно проходить в любом порядке (вы просто плаваете по океану в любом направлении, и как только вы приплыли к месту выполнения миссии, вас об этом незамедлительно информируют), но постарайтесь выполнять их в том порядке, который приведен в нашем описании.

Миссия 1

Для того, чтобы приступить к выполнению этого задания, необходимо разбить завал из камней. Как только вы приступили к выполнению миссии, выберите Stinger, он наиболее подходит для выполнения поставленной перед вами задачи.

А задача заключа́ется в спасении батискафа, который завалило камнями в подводной пещере. При помощи Stinger(a) пробейте отверстие в завале, через которое смогут проникнуть Crab или Truck, с помощью которых вы и вызволите несчастный агрегат.

Миссия 2

Теперь вы оказались на месте падения в море самолета с кучей контейнеров с плутонием на борту. Задача предельно проста – собрать все эти контейнеры. Сделать это чрезвычайно просто при помощи Crab(a) или Truck (a).

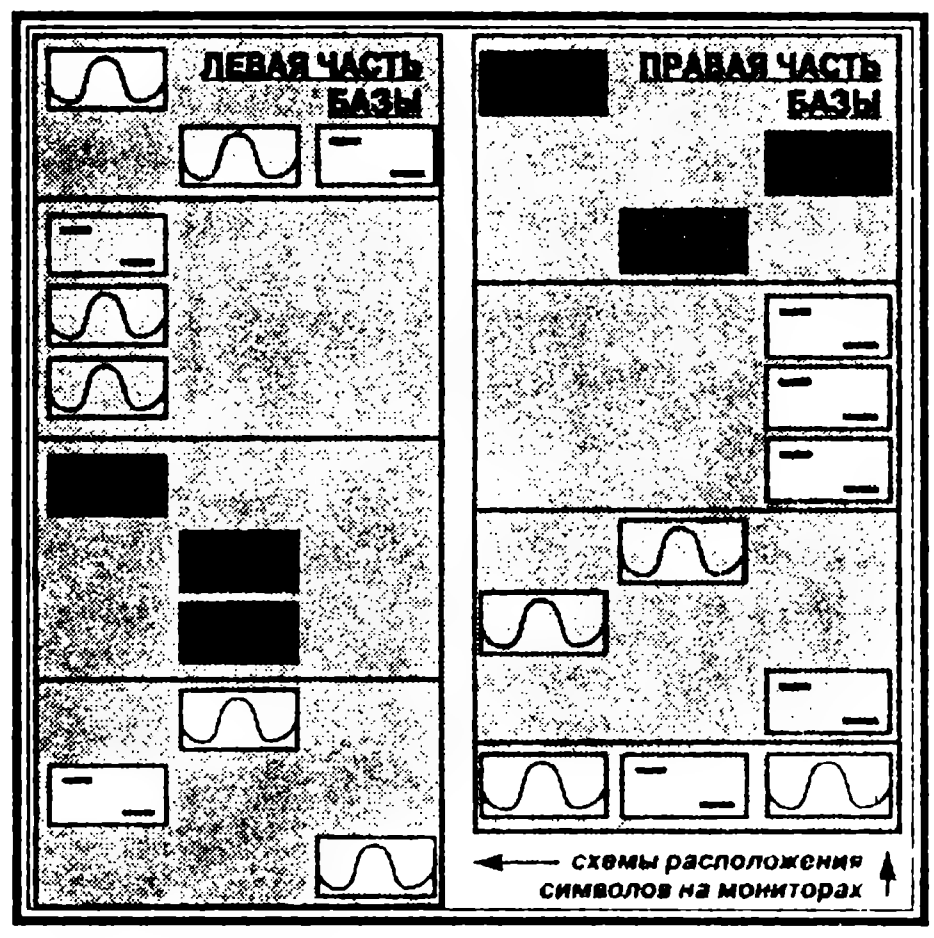
Как только вы выполнили эти две миссии (в любом порядке), вам автоматически становится доступна третья миссия.

Миссия 3

Ваша задача – за очень ограниченное время доплыть до одной из подводных баз. С выбором транспорта все ясно – кроме Speeder (a) никаких вариантов быть не может. Но путь будет долог и тернист – вас поджидают вражеские мины и подводные лодки. К тому же вам придется остерегаться лопастей гигантских винтов, – стоит вам попасть под такую лопасть и 15 % брони как не бывало.

Уровень 2. Нефтяные месторождения

Вас перевели на новый театр военных действий – в район, в котором сосредоточены подводные нефтеперерабатывающие заводы. Прежде чем приступать к поискам приключений на свою голову, не забудьте потратить заработанные на предыдущем уровне деньги, на модернизацию вооружения вашей подводной лодки.



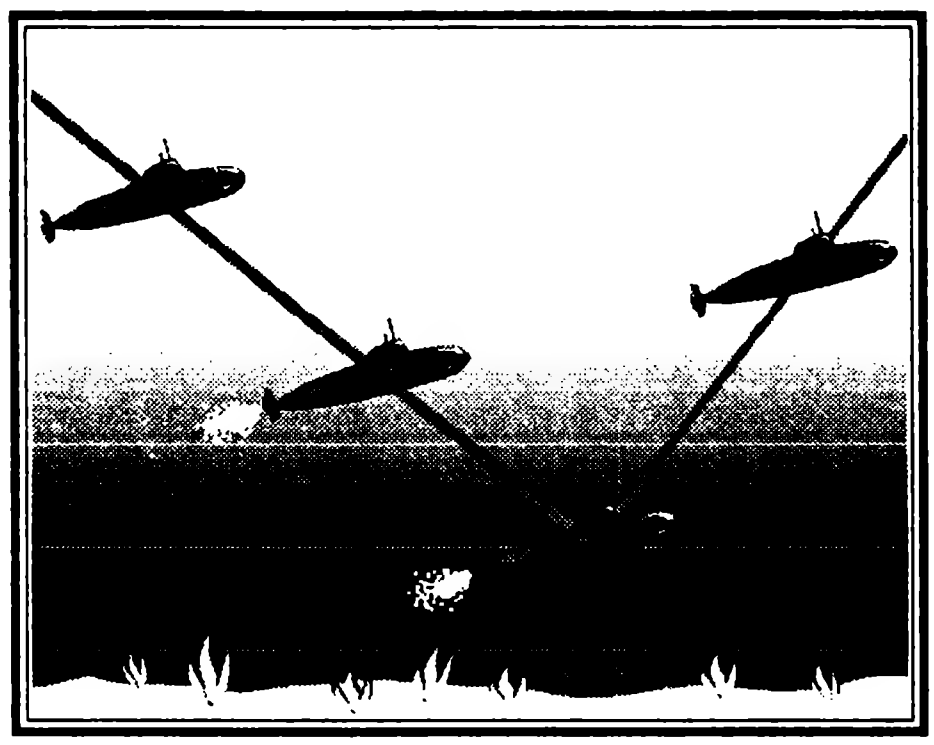
Враги на этом уровне куда более серьезные, к тому же здесь есть автоматические мины, которые не раз заставят вас от души выругаться.

Миссия 1

Зловредные пираты проделали дырки в борту затонувшего танкера, до отказа набитого нефтью. Чтобы никто ненароком не заварил эти дырки и не предотвратил экологическую катастрофу (что такое утечка нефти в

море, изредка можно узнать из выпусков новостей по телевизору), пираты выставили у искалеченного танкера усиленную охрану.

Что делать, наверное, вы уже поняли. Берете H. R. Probe и, отбивая атаки пиратов, завариваете все дырки.



Миссия 2

Вам впервые придется использовать дрессированного дельфина. Задание, которое вам предстоит выполнить, по плечу (хотя какие у дельфина плечи) только ему.

На одном из заводов пираты имеют свои собственные компьютеры, которые перехватили на себя все управление заводом, включая и систему охраны.

Разумеется, вам предстоит вырубить к чертовой матери все эти вражеские «компы». Всего их 8 групп, по три компьютера в каждой. Для того, чтобы выключить каждую группу компьютеров, вам необходимо подобрать комбинации символов на их мониторах. А как именно выглядят эти комбинации можно узнать из приведенной ниже схемы.

Миссия 3

На одной из баз вышел из строя атомный реактор, и пока он не взорвался, необходимо успеть вынести с базы капсулу с какой-то радиоактивной дрянью.

Вам придется опять использовать дельфина. С его помощью вам придется проплыть над базой, держась правой стороны, и при помощи рычага включить вентилятор у входа в базу. Спуститесь к вентилятору и быстро плывите вправо. Перед вами начнет закрываться дверь, но дельфин быстрый и верткий и вам удастся проскочить. Оказавшись внутри, плывите наверх и влево, пока не наткнетесь на рычаг, который следует переключить. Этот рычаг оставит открытой входную дверь.

После этого плывите обратно (исследовать всю базу не стоит – времени мало). Теперь вам нужно использовать сварочного робота. Отправьте его в открывшийся проход, в котором нет течения. Вам придется заварить все дырявые трубы. Как только вы справились с этой работой, возвращайтесь и снова берите дельфина. Спускайтесь в нижнюю часть прохода (ниже вентилятора). Там только что открылся проход к реактору. Плывите вперед по коридорам, пока не наткнетесь на большой контейнер, в котором лежит столь необходимая вам капсула. Нажмите на рычаг и путь к капсуле будет свободен. Теперь плывите назад (задерживаться рядом с капсулой не стоит – радиация вредна для здоровья дельфинов, тем более дельфинов стоимостью в четыре штуки «зеленых»).

Возьмите Краба и плывите к капсуле, по дороге окунаясь в потоки пара (по мысли создателей игры эти действия защитят вас от радиации), возьмите капсулу и возвращайтесь назад.Теперь вам доступна четвертая миссия.

Миссия 4

Среди нагромождения коралловых рифов зловредные пираты спрятали мощное взрывное устройство, которое должно взорвать нефтяные заводы. А вам необходимо

предотвратить эту диверсию. Выбора транспортного средства у вас нет – хочешь не хочешь, придется управлять дельфинов.

Задача проста и ясна, – как можно скорее найти бомбу. Скорость здесь решает все.

Уровень 3. Подводная колония N 34

Из теплых тропических морей вас перевели служить в Заполярье. Здесь находятся основные базы пиратов. Вам придется доказать им, что пиратствовать нехорошо. Причем вы будете предаваться этому увлекательному занятию на протяжении целых шести миссий.

Миссия 1

Пираты завладели водородной бомбой. Естественно, они хотят ее взорвать. Бомбу они спрятали внутри затонувшего крейсера, а рядом выставили охрану из автоматических подводных лодок.

Используйте H. R. Probe, чтобы прорваться сквозь заслон из вражеских машин. Спуститесь в трюм, где вы без труда обнаружите бомбу. А вот обезвредить ее без приведенной ниже схемы будет, наверное, не просто. На схеме указано, в каком порядке перерезать провода.

Миссия 2

Вы оказались в энергетическом центре. Ваша задача – собрать припрятанные пиратами батареи.

Вы берете Краба, собираете все батареи в центре. Найти батареи просто – вы доплываете до конца очередного прохода, уничтожаете охрану, уничтожаете компьютер и открывается проход к очередной батарее.

Миссия 3

Здесь все просто ясно – эта миссия просто бальзам на душу для тех, кто любит пострелять. Берете любую из ваших хорошо вооруженных боевых машин и уничтожаете любовно собранные пиратами запасы взрывчатых веществ.

Миссия 4

Коварные пираты атаковали одну из баз. Атака имела успех, – вода заливает жилые помещения. Надо спасать людей (аквалангов и скафандров ни у кого нет). Как это сделать? Да проще простого – уничтожайте все компьютеры, поставленные пиратами.

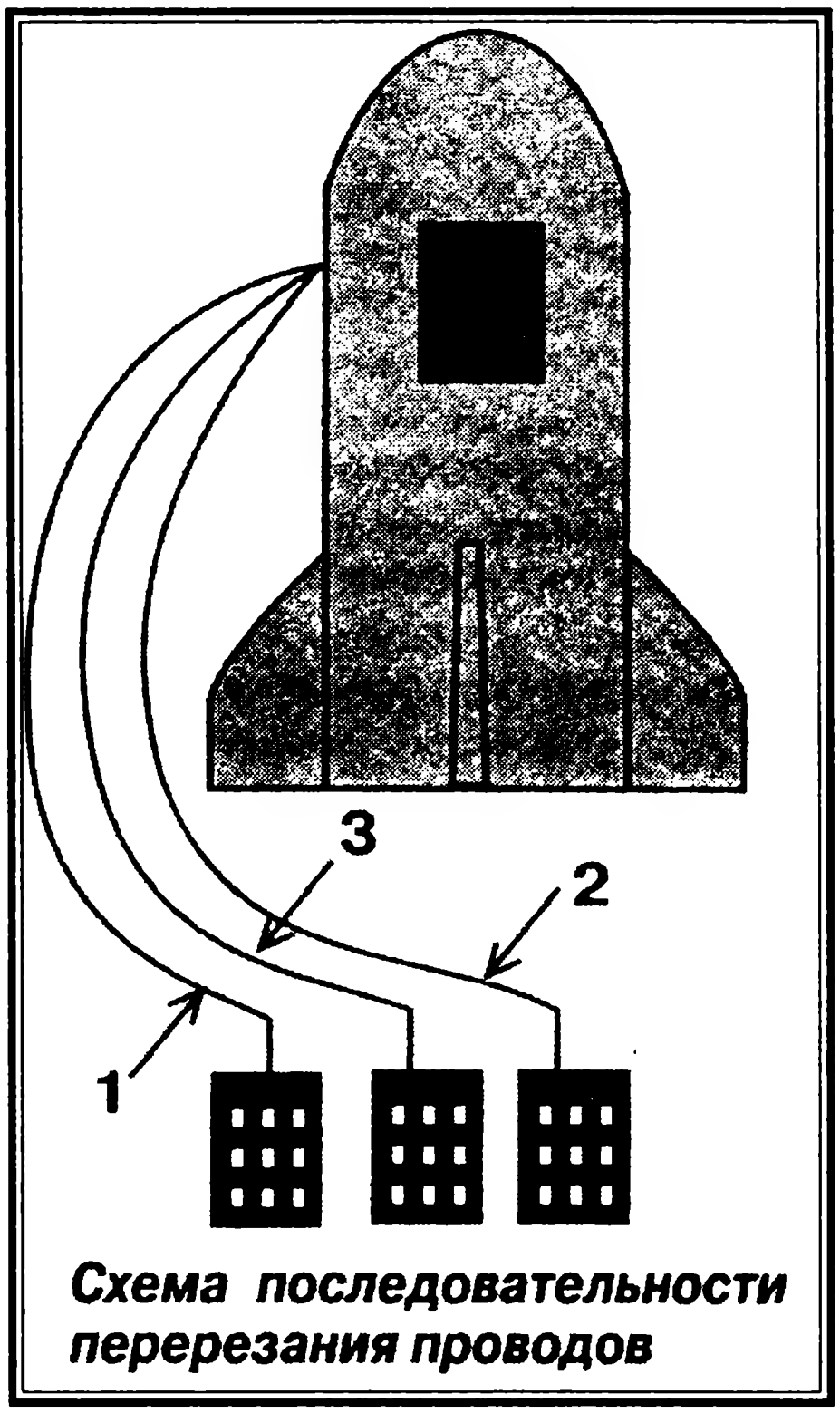


Схема последовательности перерезания проводов

Миссия 5

На дне глубокого подводного каньона пираты спрятали контейнеры с чем-то очень для них важным. А вам необходимо их уничтожить. Наиболее быстро и эффективно справиться с этой задачей, вы сможете, используя Stinger.

Миссия 6

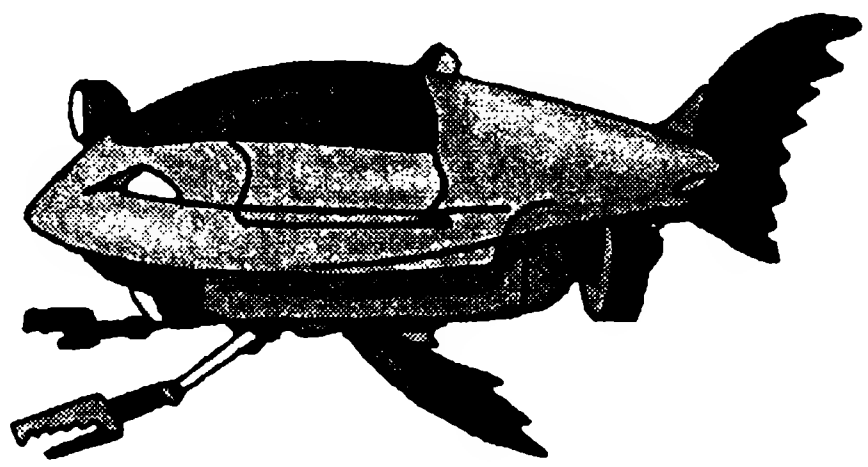
Все вышеописанные миссии можно и не проходить. Для того, чтобы игра считалась пройденной, достаточно пройти только эту миссию, о которой сейчас идет речь (но вы же не ищете легких путей, верно?).

Еще бы – вам предстоит сражаться в последнем оплоте пиратов, основные силы которых уже разгромлены. Как легко догадаться, наиболее эффективны в решающей битве будут Stinger и Speeder.

Ваша задача – целеустремленно плыть по коридорам пиратской базы, уничтожая компьютеры (каждый уничтоженный компьютер открывает очередной проход, ведущий в глубину базы).

В конце пути вас ждет главный враг – черная пиратская субмарина. Она весьма неплохо вооружена (торпеды и самонаводящиеся мины). Так что вам придется неустанно маневрировать и вести ураганный огонь. Рано или поздно враг будет повержен, человечество вздохнет с облегчением, выпалит вам премию и продолжит разработку морских месторождений.

Автор описания Олег ТАРАСОВ



SONIC

САГА О СУПЕРЕЖИКЕ

Супережик Соник стал настоящим талисманом фирмы SEGA. И надо сказать, что с обязанностями талисмана он справляется просто блестяще – дела у фирмы SEGA идут очень даже неплохо. Ну, а игры, посвященные приключениям супережика, неизменно становятся суперхитами. Первая из этих игр появилась еще в те далекие времена, когда не было шестнадцатибитной SEGA MEGADRIVE, а была только восьмибитная SEGA MSSTER SYSTEM (приставка, по своим возможностям не превосходящая все еще столь популярный в нашей стране DENDY).

Игры, повествующие о полной тревог и опасностей жизни Соника, относятся к жанру платформенных игр. Соник умеет только быстро бегать и очень высоко прыгать (он, кстати, совсем не умеет стрелять из пулеметов и лучеметов, размахивать двуручным мечом, швыряться сюрикенами, гранатами и боевыми заклинаниями, так что это очень добрый персонаж в отличие от героев подавляющего большинства других динамических игр). Но умения только бегать и прыгать, как ни странно, вполне хватает для того, чтобы оставаться в живых – ведь пред вами все-таки именно супережик. Как и у всякого супергероя, у нашего ежика есть супервраг – злой и коварный безумный ученый – доктор Роботник (безумные ученые такие же естественные враги для Супергероев, как волки для зайцев или львы для антилоп, хотя, если вы хорошо играете, все получается наоборот: хищником становится супергерой, а добычей – несчастный безумный ученый). Доктор Роботник обижает беззащитных животных – превращает их в уродливые боевые механизмы, и кроме того, он нагло спер у Соника принадлежащие ему Изумруды Хаоса (о них чуть ниже). И вот уже много лет не прекращается эта борьба. Для того, чтобы добраться до места очередной схватки с сумасшедшим доктором, Сонику приходится прыгать через многочисленные препятствия, расправляться со страшными механизмами (животными, прошедшими через руки Роботника), обрушивая на них вес своей маленькой тушки. Причем враги отнюдь не погибают, они снова превращаются в симпатичных зверушек. По дороге Соник собирает предметы, самыми ценными из которых являются золотые колечки. Пока в запасе у Соника есть хоть одно кольцо, можно за него особенно не волноваться – наткнувшись на острые шипы или угодив в раскаленную лаву, он все равно останется жив. А вот если у запас колечек у Соника иссяк – долго он не протянет.

Если в первой части Соник выходил на бой с Роботником в одиночку, то уже во второй части у него появляется друг – лисенок Тайлз. Соответственно, появляется и возможность играть вдвоем – в этом случае экран делится на две половинки, а победителем становится тот, кто быстрее доберется до выхода с уровня. В третьей части появляется еще один персонаж – забавный зверек не совсем понятного происхождения – Наклз. Это очень отрицательный персонаж, приспешник безумного ученого, он появляется незадолго до того, как Соник должен вступить в очередной поединок с Роботником, и старается сломить его моральный дух, насмехаясь над ним.

Впрочем, кроме этих систематических издевательств вреда от этого Наклза никакого, как, впрочем, и пользы. Но вот в четвертой части игры Наклз наконец-то осознает, на чьей стороне правда, и вступает в схватку со своим бывшим покровителем. А у вас

появляется возможность пройти игру, играя за этого персонажа (причем не только при игре вдвоем, но и тогда когда вы играете в одиночку). Наклз умеет не только бегать и прыгать, у него в запасе есть более ценные навыки, которых начисто лишен Соник – он может, например, карабкаться по стенам, но с другой стороны, Роботник из всех сил старается отомстить отступнику и пройти игру, играя за этого героя гораздо сложнее.

Хотя игры о приключениях Соника и похожи друг на друга, они отнюдь не кажутся однообразными. Все они пользуются огромной популярностью.

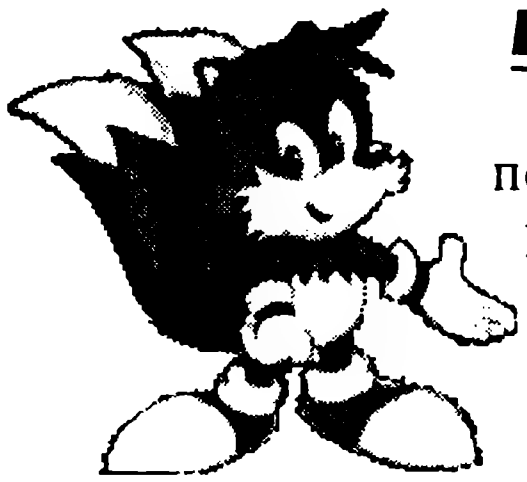
Дело Соника живет и побеждает!

Главные персонажи

Соник

Родился и вырос Соник в Зоне Зеленых Холмов на планете Мёбиус. Все свое детство он провел с друзьями, играя и путешествуя в родных лесах. Но он не только играл! Соник постоянно тренировался и учился чему-то новому у своих друзей! Кролик Джонни научил его бегать так быстро, что ни одно существо в лесу не могло обогнать его Бельчонок Салли научил перепрыгивать огромные ручьи и овраги, Морж Джо научил плавать, Пингвин Такс научил нырять и находить пузыри с воздухом под водой!

День за днем он рос и учился у своих друзей новым и полезным вещам. Так продолжалось до тех пор, пока Соник не встретил Доктора Ови Кинтобора. На многие месяцы он стал его лучшим другом, помощником и соратником! Он смастерил Сонику супер-ботинки, в которых он смог бегать еще быстрее, так как они защищали ноги от трения. И вскоре, благодаря ежедневным тренировкам, Соник смог превысить звуковой барьер! С тех пор он и стал тем самым Синим и Очень быстрым ЕЖИКОМ СОНИКОМ!



Майлз

Но Соник с друзьями зовет его Хвост или по-английски Тэйлз потому, что у него два хвоста! Майлз – лисенок, выросший на родине Соника, а значит его земляк! С рождения он следил за приключениями супержика, повторял за ним все, старался стать таким же сильным и ловким! Он даже научился крутиться как Соник, и побивать таким образом врагов, хоть его шерсть и была мягкой, не то что колючки супержика. Не мудрено, что Соник с ним подружился!

Особенно близко свели их приключения из второй части игр на мегадрайве, где он так помог Сонику! Не мудрено, ведь он научился летать, вращая своими хвостами как пропеллером. Даже бегая, он подталкивал себя таким воздушным потоком, что почти летел над землей как корабль на воздушной подушке.

Наклз

Не то чтобы он был лучшим другом Соника.. Просто судьба, в лице Доктора Роботника, столкнула их на Летающем Острове. Когда-то, давным-давно, на Летающем Острове жила большая и могущественная цивилизация, которая в конце концов исчезла в никуда, будто сквозь землю провалилась! Ррраз и всё! Единственным, кто чу-

дом остался на острове, оказался Наклз, который и по сей день ревностно охраняет свою родину от вмешательства посторонних. На этом и сыграл гадкий (ууу – какой гадкий) и нехороший Доктор Роботник, сказав Наклзу, что на этот остров вот-вот нагрянет Соник, который тоже большой охотник до Изумрудов Хаоса, хранящих в себе силы и поднимающие остров над всей остальной землей. Что еще сказать о Наклзе? – Он умный, сильный, сильнее нашего героя, ловкий, и, хотя не так высоко прыгает, умеет планировать над землей и таким образом пересекать огромные расстояния!

Из достоверных источников известно, что он обожает виноград, и уж конечно, будучи хранителем Летающего Острова, изучил свой дом до последней песчинки, знает все ходы и тайники. Да уж, не слабый соперник!

Ежиха Эмми

Маленькая ежиха – замечательный персонаж, жаль что встречается она лишь в нескольких играх да в альбомах с наклейками. Ее можно наблюдать лишь в Sonic CD (для Sega CD) и версии на персональном компьютере, а поиграть ей можно только в игре про Соника на Сатурне!

Доктор Роботник

Вот причина всех бедствий и неприятностей жителей Мёбиуса! Но рассказ о нем я начну издалека... Вспомните Доктора Кинтобора, друга Соника! Вот это был гений! С ним он играл, дружил, беседовал... Он много рассказывал о том, как хочет избавить Мебиус от зла и жестокости. Для этого он расставил по всей планете миникомпьютеры, которые следили за всем происходящим и, предотвращая плохие дела, аккумулировали зло, передавая его к волшебной машине, сделанной из бесконечного числа золотых колечек. Машина прятала все полученное зло в волшебных изумрудах – Изумрудах Хаоса. И все бы хорошо, но в один прекрасный день что-то пошло не так! Собравшись позавтракать свежесваренным яйцом, доктор Кинтобор наспех запрограммировал золотую машину и.. О нет! Изумруды Хаоса переполнились, и взбесившийся агрегат направил всю злую энергию прямо на обеденный стол! Бедный доктор Кинтобор с яйцом в руках, он так и застыл, превращаясь в страшного, круглого и усатого Доктора Роботника! А тут еще и Соник в гости пожаловал! Оо, какой я красивый и симметричный! Ну чем я не правитель Мебиуса! – заявил новоиспеченный сумасшедший ученый. Да, и как же ты завоюешь мир? – спросил Соник. Ха-ха-ха! Все очень просто! – я выведу Изумруды в космос, и их злая энергия позволит мне контролировать мир! А ты сейчас умрешь! – заявил Роботник, попытавшись поймать Соника. Но не тут-то было! Соник выскользнул из лаборатории и бежал от Роботника, пока мощный взрыв не бросил и Соника и его преследователя на землю! Оглянувшись на лабораторию, они увидели сноп искр и огонь. Обезумевшая золотая машина взорвалась, разметав по всей планете миллиарды золотых колец и горстку изумрудов, таящих в себе огромную, и оттого страшную силу! О боже, воскликнул Соник. О черт, произнес Доктор Роботник, ударив кулаком оземь.

Так начались приключения!

SONIC 2

СОНИК 2

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Бессмертная классика – игра, ради которой стоит прибрести Sega. Невзирая на свой весьма преклонный (по игровым меркам) возраст, игра и по сей день не утратила позиции суперхита. И, смеем вас заверить, – не утратит еще долго.

От этой игры попросту невозможно оторваться.

Полное прохождение

СОНИК

Зона грибного холма

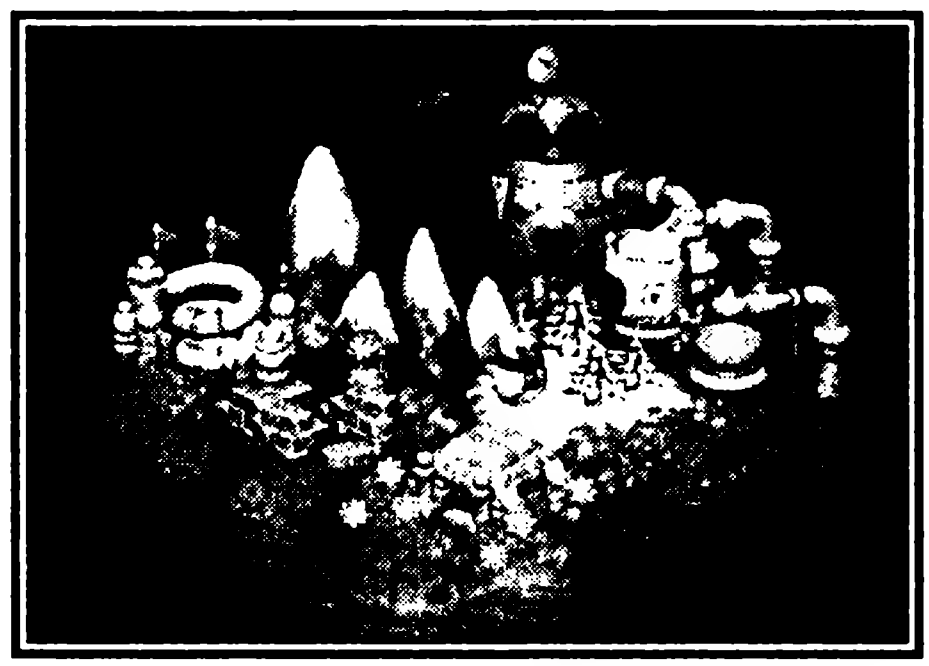
Глубоко в сердце плавающего острова вы мчитесь через холмистую местность. Многие из растений приносят пользу (например, грибы позволяют добраться до верхних уровней), но большинство могут навредить. Есть много тропинок, ведущих через холмы к финишу, так что не обегайте половину уровня в поисках правильного маршрута. Через некоторое количество стен Соник может пройти, во всяком случае, стоит попробовать. Когда вы будете спускаться в ямы, будьте осторожны. На дне некоторых из них торчат шипы.

Зона летающей батареи

Это несложный участок. Главное, будьте внимательны вне крепости. Там можно неправильно оценить прыжок и упасть. На протяжении всего пути вам придется запрыгивать на огнеметы, ждать подъема и, используя магниты, наносить удар по потолку. Около магнитов находятся секреты уровня. Берегитесь шипов.

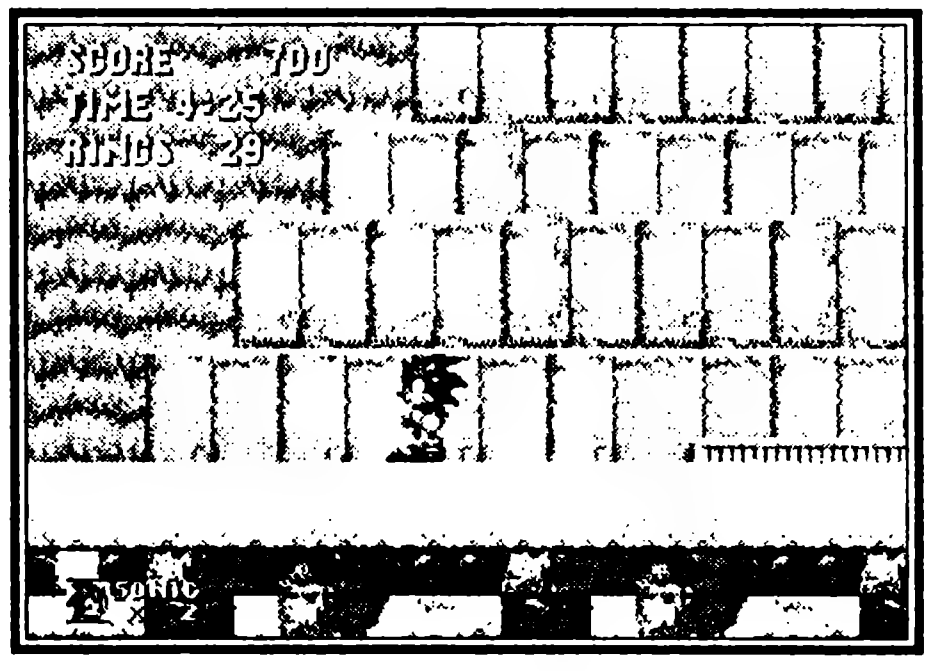
Зона песочного города

Это довольно длинный уровень, впрочем, как большинство в игре. В первой части вы бежите по раскаленным пескам, во второй исследуете тайны пирамиды. Оказавшись в гробнице, нажмите выключатель, чтобы светом отразить призраков. Потом воспользуйтесь выключателем на полу, тогда откроется дверь впереди. Бегите к ней как можно быстрее. Если вы не успеете, придется снова возвращаться к переключателю. Выдерните разъем в потолке и бегите в следующий участок. Будьте предельно осторожны, если не хотите, чтобы Соника расплющили. Впереди ждут существа со скорпионьими хвостами. Имейте в виду, что их жала бьют на расстоянии.



Зона рифа лавы

Еще один длинный участок. Будьте осторожны: в некоторых местах пол не выдерживает вашего веса. Многие тупики можно пройти, если нанести по ним вращающийся удар. И постарайтесь заметить два огнемета во втором участке, прежде чем они откроют огонь.



Зона скрытого дворца

Еще один бесполезный уровень. Все, что вам нужно сделать на нем, это собрать несколько монет, найти Наклза и столкнуться с доктором Роботником, прежде чем Наклз присоединится к вам и покажет путь наружу.

Зона небесного святилища

Этот уровень хорошо продуман, но стоит вам совершить неосторожный прыжок – и половину святилища приходится проходить снова. Из поединка с механическим Соником настоящий Соник не узнает ничего нового.

Зона смертельного яйца

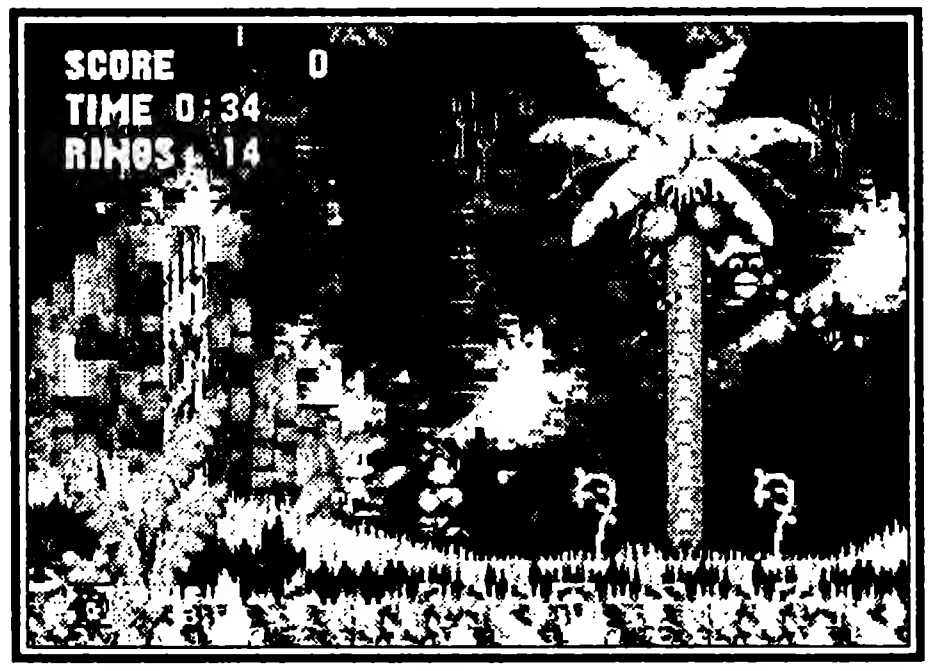
Каждый раз, когда вы будете прыгать к боссу, используйте электрический щит. Потом уклоняйтесь от железных шаров, летящих в вас. Ждите, пока враг не окажется в противоположной части экрана. Наносите удар сверху и отбегайте подальше. Продолжайте, пока не доберетесь до выключателя гравитации. Сначала вам покажется, что ходить по потолку забавно, но очень скоро вы начнете уставать от этого. Второй босс еще менее приятен. Перед ним вращается щит, преодолеть который нет никакой возможности. Бегите к противоположной стороне и переключайте гравитацию. Только потом вы сможете добраться до второго босса. Если все получится, вам предстоит схватка с Роботником.

Доктор появится в огромной робо-машине. Когда враг начнет атаку, бейте его по рукам. Потеряв один палец, Роботник отступит, но ненадолго. Скоро босс вернется и начнет преследовать вас. Остерегайтесь пламени, вырывающегося из его носа. Когда оно прекращается, наносите удар по носу. Вы увидите, как в груди противника образуется единственное уязвимое место. Бейте туда. Время от времени доктор будет пускать смертоносный лазерный луч. Перед каждым выстрелом наносите удары и старайтесь уклониться от испепеляющего разряда. Если вам это удастся, игра выиграна.

Зона грибного холма

Глубоко в сердце плавающего острова вы мчитесь через холмистую местность. Многие из растений приносят пользу (например, грибы позволяют добраться до верхних уровней), но большинство могут навредить. Есть много тропинок, ведущих через холмы к финишу, так что не обегайте половину уровня в поисках правильного маршрута. Через некоторое количество стен Наклз может пройти, во всяком случае, стоит

попробовать. Когда вы будете спускаться в ямы, будьте осторожны. На дне некоторых из них торчат шипы.



Зона летающей батареи

Это несложный участок. Главное, будьте внимательны вне крепости. Там можно неправильно оценить прыжок и упасть. На протяжении всего пути вам придется запрыгивать на огнеметы, ждать подъема и, используя магниты, наносить удар по потолку. Около магнитов находятся секреты уровня. Берегитесь шипов. Залезайте на все стены, чтобы найти тайники.

Зона песочного города

Это довольно длинный уровень, впрочем, как большинство в игре. В первой части вы бежите по раскаленным пескам, во второй исследуете тайны пирамиды. Оказавшись в гробнице, нажмите выключатель, чтобы светом отразить призраков. Потом воспользуйтесь выключателем на полу, тогда откроется дверь впереди. Бегите к ней как можно быстрее. Если вы не успеете, придется снова возвращаться к переключателю. Не трогайте разъем в потолке, вместо этого залезьте на стену и воспользуйтесь умением Наклза летать, чтобы попасть в следующий участок. Впереди ждут существа со скорпионьими хвостами. Имейте в виду, что их жала бьют на расстоянии.

Зона рифа лавы

Еще один длинный участок. Будьте осторожны: в некоторых местах пол не выдерживает вашего веса. Многие тупики можно пройти, если нанести по ним вращающийся удар. И постарайтесь заметить два огнемета во втором участке, прежде чем они откроют огонь.

Теперь наступает главное испытание для Наклза.

НАКЛЗ

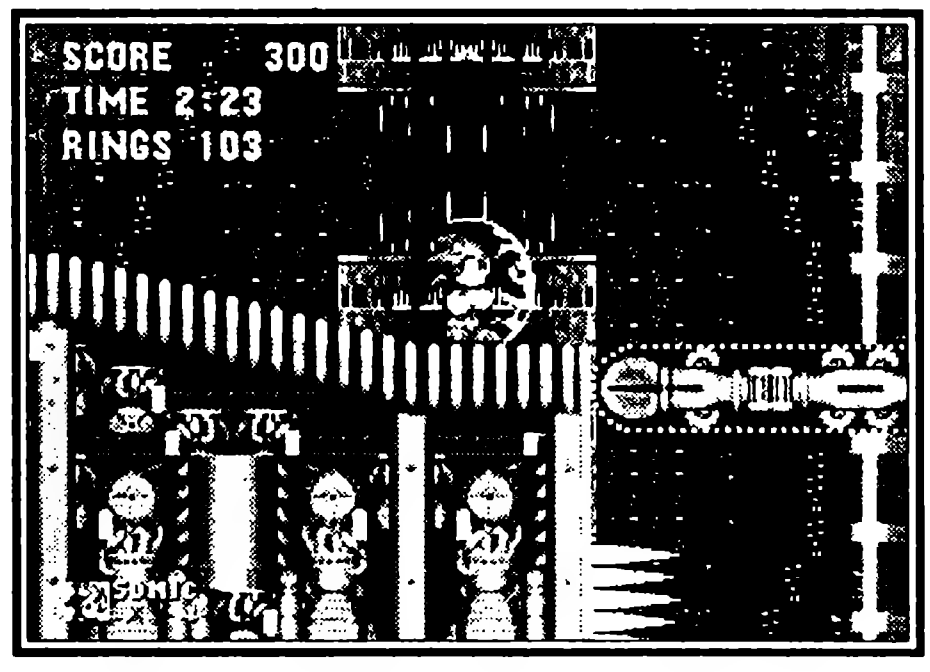
Зона скрытого дворца

Все, что нужно сделать на этом уровне – это запрыгнуть на изумруд перемещения. Взрыв, и вы в небесном святилище.

Зона небесного святилища

Здесь произойдет финальное столкновение между Наклзом и механическим Соником. Если Наклз победит, игра будет закончена, но будьте внимательны, вам предстоит еще несколько испытаний. Сначала вы обнаружите доктора Роботника, который сам ищет вас. Не сопротивляйтесь. Все равно злодей схватит вас рано или поздно, так зачем терять время. Когда Роботник увидит механического Соника, обезумевший робот атакует доктора. Враг отпустит вас, прежде чем электрический ежик

успеет нанести ему удар. Не задерживайтесь, если не хотите, чтобы с вами случилось то же, что и с Роботником. Скользите подальше. Чуть позже вы убедитесь, что поразить механического Соника не так уж сложно, если не применять атаку скольжением. Когда робот упадет, вам покажется, что он окончательно побежден. Но стоит вам приблизится, как противник вскочит и побежит. У него ваш изумруд! Теперь это золотой механический ежик! Не пытайтесь преследовать его. Когда враг вернется, сила покинет его. Поразите его в затылок (шипы не принесут вам вреда), однажды вы уже победили этого робота. Получив несколько ударов, механический Соник замрет в воздухе, пуская в вас кольца. Нанесите удар, когда он на мгновение потеряет силу. Ждите взрыва, вы выиграли игру.



Первая зона изумрудных холмов

Бегите вперед и возьмите первые шесть колец. Убейте метателей кокосов на пальме, подпрыгивая и поражая их в голову. Запрыгните на верхний уровень, возьмите щит и вернитесь обратно. Бегите на мост, остерегаясь пираний, и заберитесь на стену. Если вы разовьете максимальную скорость, то сможете перепрыгнуть на следующий этап уровня. Сверните клубком и катитесь через петли и спираль. Убейте пираний и спрыгните в водопад. Снова сверните клубком и катитесь на холм. Минуйте петли. На полной скорости, без остановок вы сможете попасть в секретный участок стены. Возьмите супер-жизнь, продолжайте движение вперед и спрыгните вниз. Бегите вперед, пока уровень не закончится.

Вторая зона изумрудных холмов

Бегите вперед и возьмите первые два комплекта колец. Запрыгните на верхний уровень и подберите ботинки. Обувшись, бегите вперед так быстро, как только можете. Скоро вы упретесь в секретную стену и получите еще одну жизнь. Бегите через следующую стену и запрыгните на движущуюся платформу. Сойдите с нее на нижнем уровне и бегите вперед, пока не упретесь в доктора Роботника.

Прыгните на шип на машине доктора, а потом прямо ему на голову. Нанеся, таким образом, семь ударов, будьте осторожны, в вас полетят шипы. После удачного восьмого прыжка доктор Роботник убежит. Идите вперед и освободите пойманных животных.

Первая зона химического завода

Возьмите несколько колец и двигайтесь вперед, минуя врагов. Когда вам достанется коробка с десятью кольцами, продолжайте движение через петлю. Не останавливайтесь, пока не увидите синие пузыри. Минуйте их осторожно. Потом соберите кольца, прыгая на врагов. Дальше бегите через четыре трамплина и четыре петли. Разбейте блок и войдите в трубу. Остерегайтесь врага на стене. Соберите все кольца, которые увидите и, пробежав через синие пузыри, завершите уровень.

Вторая зона химического завода

Бегите вперед, прихватывая кольца и избегая врагов. На полном ходу спуститесь с крутого холма и доберитесь до платформы. Закатитесь на нее, разбейте блоки и войдите в трубу. Спуститесь с холма, через две петли, на платформу. Разбейте следующие блоки и войдите в трубу, остерегаясь врага на стене. Возьмите коробку с десятью кольцами, потом используйте генератор скорости, чтобы пройти еще две петли. Вы окажетесь на одной из самых высоких платформ. Минуйте четыре блока, спрыгните и разовейте максимальную скорость, чтобы пробежать через три петли и добраться до основной дорожки. Запрыгните на самую высокую стопку блоков. По платформе переберитесь через воду. Еще несколько платформ – и вы на основной дорожке. Дальше двигайтесь медленнее. Осторожно минуйте две петли. Используйте еще две платформы, чтобы перебраться через воду.

Двигайтесь дальше, избегая вращающихся платформ, пока не увидите доктора Роботника.

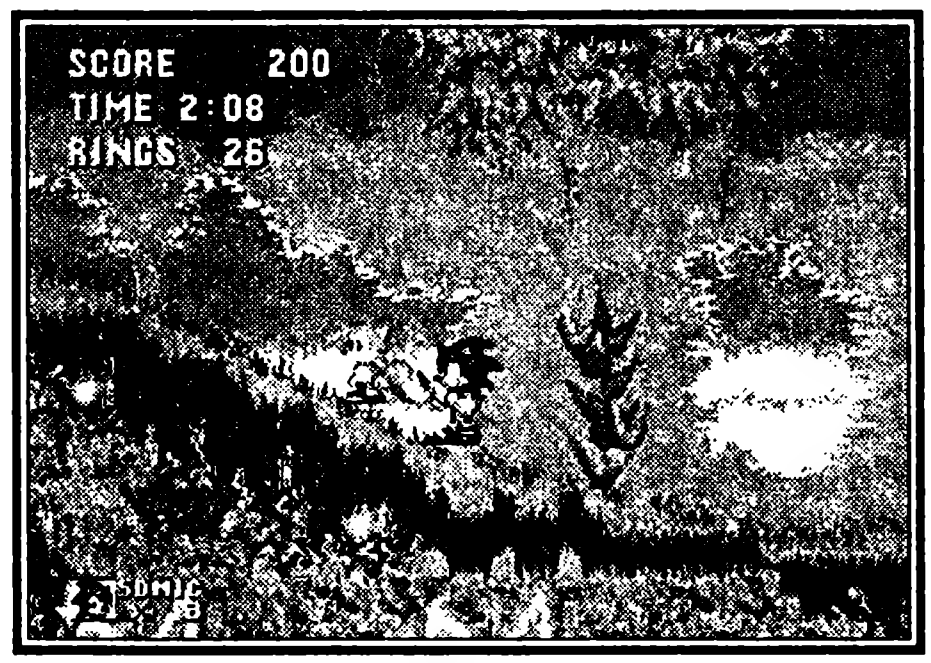
Доктор готовится встретить вас, наполняя бутылку синей жидкостью. Немедленно прыгайте на него. После восьмого попадания Роботник взорвется и улетит. Осторожно освободите захваченных животных, и уровень будет пройден.

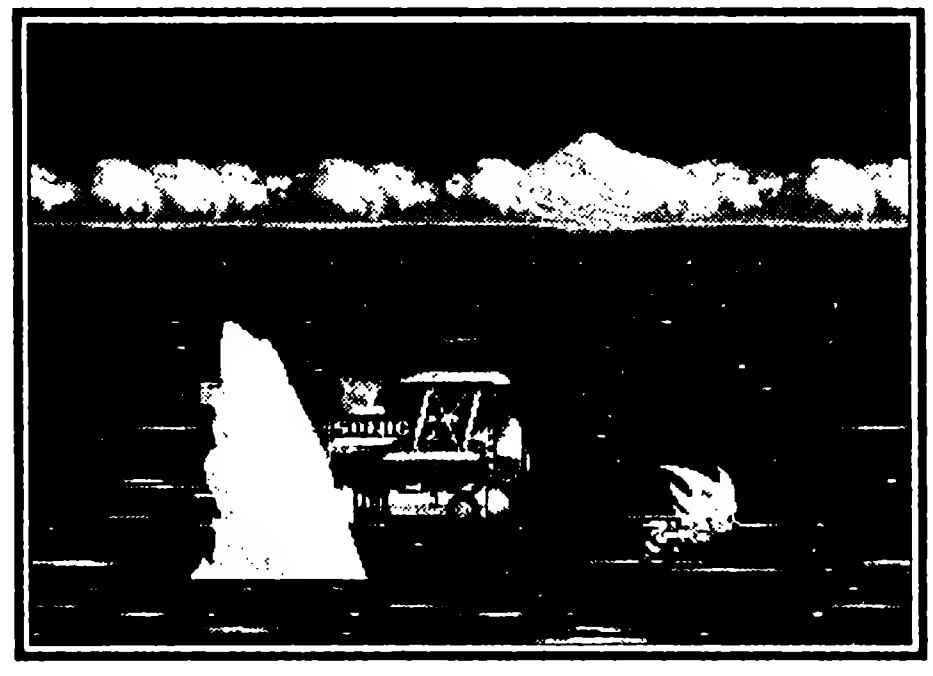
Первая зона подводных руин

Двигайтесь вперед, возьмите первые три кольца и будьте осторожны. Череп на шесте мечет в вас стрелы. Запрыгните на большую статую и пройдите водопад. Потом вскочите на стрелу и убейте робота. Путь вперед открыт. Через петлю на вершину холма и на следующую стрелу. С очередной статуи убейте робота в нижнем проходе. Бегите через водопад. Обратите внимание на двух появившихся роботов. Миновав петлю и прямой участок пути, вы получите щит. Разбежавшись, убейте двух роботов на верхней платформе. Через петлю и стрелу вы выйдете на финишную прямую. Уровень пройден!

Вторая зона подводных руин

Берегитесь стрел и соберите первые шесть колец. По платформе переберитесь на противоположную сторону и убейте робота. Поднимитесь на верхнюю платформу, стараясь не попадать под падающие блоки. Спрыгните с платформы, как можно дальше и пройдите через водопад. Бегите дальше, пока не увидите спрятавшегося робота, который высунется из-за стены, когда вы будете катиться через петлю. Перепрыгните на другую сторону, а потом скачите по статуям. С затопленной платформы поднимитесь к желтой, по которой вы доберетесь до самой верхней. Перепрыгните на статуи и на движущейся платформе пересеките промежуток. Падающие блоки опять будут угрожать вашему здоровью. Спрыгните со следующей статуи и бегите к доктору Роботнику.





Вы увидите две большие статуи, поднимающиеся из земли, и доктора Роботника, парящего над ними с гигантским молотком. Когда враг ударит по статуям, в вас полетят стрелы. Уклоняясь от стрел, запрыгните на статую и оттуда поразите Роботника. После восьми попаданий злонравный доктор улетит, а вы сможете освободить животных. Уровень пройден.

Первая зона ночного казино

Возьмите первые шесть колец и пролетите немного, оттолкнувшись от оранжевой пружины. Когда вы приземлитесь, перед вами окажутся три шара со звездами. Когда двинется первый синий блок, доберитесь до следующей платформы. По двум движущимся блокам пересеките промежуток и, оказавшись на третьем, возьмите ботинки. Потом спуститесь на лифте. Пробегите через петлю. Используйте следующие два синих блока, чтобы добраться до платформы. Спрыгните со следующего блока. Покажется, что вы в яме и выхода нет, но если вы покатитесь, удерживая Lt Dn, перед вами откроется секретный участок, в котором спрятана экстра-жизнь. Оранжевая пружина забросит вас на зеленую, а зеленая — на верхнюю платформу. Поднимитесь на лифте и двигайтесь дальше. Запрыгните на гамбургер, чтобы пересечь промежуток. Потом совершите бросок вверх и направо, чтобы приземлиться на следующую платформу. Возьмите коробку звезд. Бегите вперед и вниз. Здесь уже невозможно разбиться, скоро конец уровня.

Вторая зона ночного казино

Бегите вперед и немедленно используйте красное приспособление, чтобы оказаться на спрятанной верхней платформе. Возьмите монеты и спрыгните вниз. Заберите ботинки и быстро бегите вперед. Вы увидите огромную машину, если вы войдете в нее, начнется игра в пинбол. Если продолжите движение, скоро вам достанутся еще одни ботинки. Со специального устройства прыгните вверх и направо. Двигайтесь через гамбургеры к следующему устройству. Когда вы приземлитесь, сломайте несколько гамбургеров и дважды свернитесь клубком, чтобы подняться на лифте. Еще прыжок — и перед вами доктор Роботник.

На этот раз босс выглядит угрожающе, но все не так плохо, как кажется. Обращайте внимание на кирпичи, которые бросает доктор. Пользуйтесь пружиной, чтобы запрыгивать на голову Роботника или на основание его машины. После восьми попаданий прокатитесь направо. Там вас ждут пойманные звери.

Первая зона вершины холма

Подпрыгните, захватите первые три монеты и спуститесь в корзине. Будьте осторожны: она упадет, когда достигнет платформы. Идите вперед, если хотите, разделайтесь с улиткой и перепрыгните яму с лавой. Осторожно доберитесь до вершины и идите вперед. Переждите очередную опасность в промежутке между двумя уровнями. Воспользуйтесь желтым устройством на стене. Возьмите коробку с монетами и спуститесь

в корзине. Идите вперед, через огонь. Свернитесь клубком и катитесь сквозь петли, не останавливаясь на платформах. Идите налево, чтобы избежать лавы. Спуститесь в двух корзинах, стараясь не наткнуться на шипы. Совершите прыжок направо, потом вверх и идите вперед, к концу уровня.

Вторая зона вершины холма

Возьмите несколько первых монет и идите вперед, через яму с лавой. Оставайтесь на нижнем уровне. Убейте динозавра, стоящего в лаве, и используйте его как платформу. Катитесь клубком через петли, игнорируя платформы. Берегитесь огненного пятна и улитки, сидящей на потолке. Возьмите щит и спуститесь в корзине. Возьмите маркер и оставайтесь на верхнем уровне. Несмотря на огонь, прыгайте с платформы на платформу. При помощи устройства подпрыгните вверх, потом на трех корзинах спуститесь вниз. Продолжайте идти направо, стараясь не достаться улиткам. Прыгните вверх и дважды направо, доберитесь до маркера и бегите вперед, к боссу.

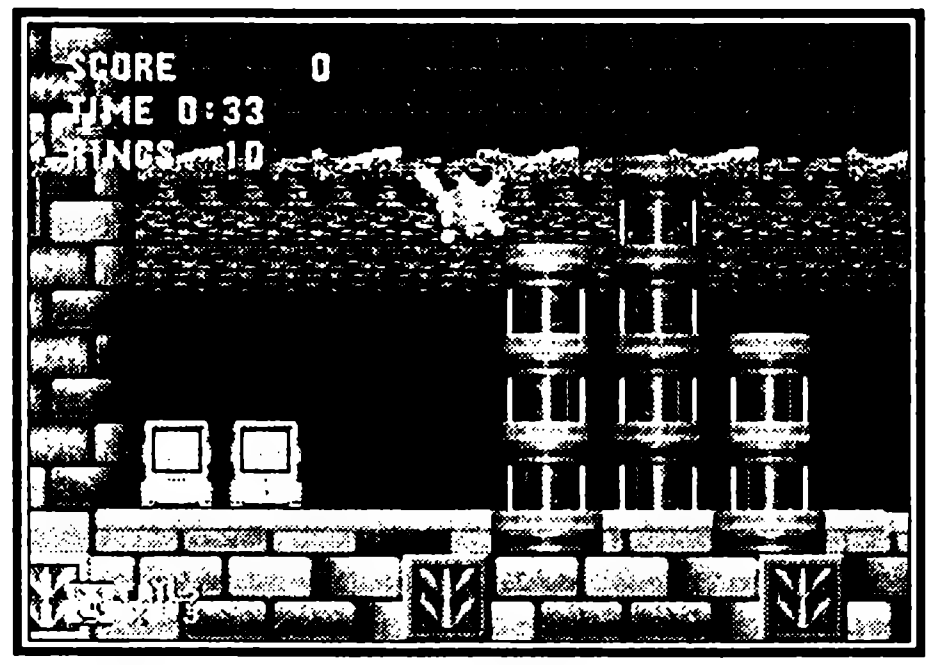
Это один из самых простых боссов в игре. Если вы полны решимости, немедленно атакуйте его. Сразу после того, как в вас полетит огонь, прыгайте на доктора и не позволяйте ему ничего сделать, пока не раздастся взрыв. Если у вас осталась одна или несколько монет, проблем не должно возникнуть. Выпускайте зверей, и уровень будет завершен.

Первая зона волшебной пещеры

Идите к первым шести монетам, потом быстро бегите по мостам, пока они не разрушились. Уклонитесь от кулака, который пытается раздавить вас, и совершите два прыжка направо и вверх, а потом налево над рушащимися мостами. Доберитесь до маркера, возьмите коробку с монетами, совершите прыжок вверх, потом дважды – вниз. Снова к маркеру, и возьмите виноград. Ворота откроются. Захватите монеты, воспользовавшись устройством, доберитесь до платформ. Трижды уклонитесь от шипованных кирпичей. Потом избегите встречи с лазерным жуком. Прыгните вверх, потом налево. Еще пять раз кирпичи будут падать на вас. Возьмите виноград и прыгайте с платформы на платформу до конца уровня.

Вторая зона волшебной пещеры

Идите вперед, возьмите виноград и по двум платформам переберитесь через проем. Дальше вас ждут две раскачивающиеся платформы, за ними – устройство, с которого вы сможете допрыгнуть до винограда. Клубком подпрыгните вверх и используйте пять устройств для прыжков. Возьмите две грозди винограда, ботинки, и бегите вперед до желтого устройства. Скоро вы окажетесь в нижнем проеме, и все, что вам останется – это избегать встреч с лазерными жуками.

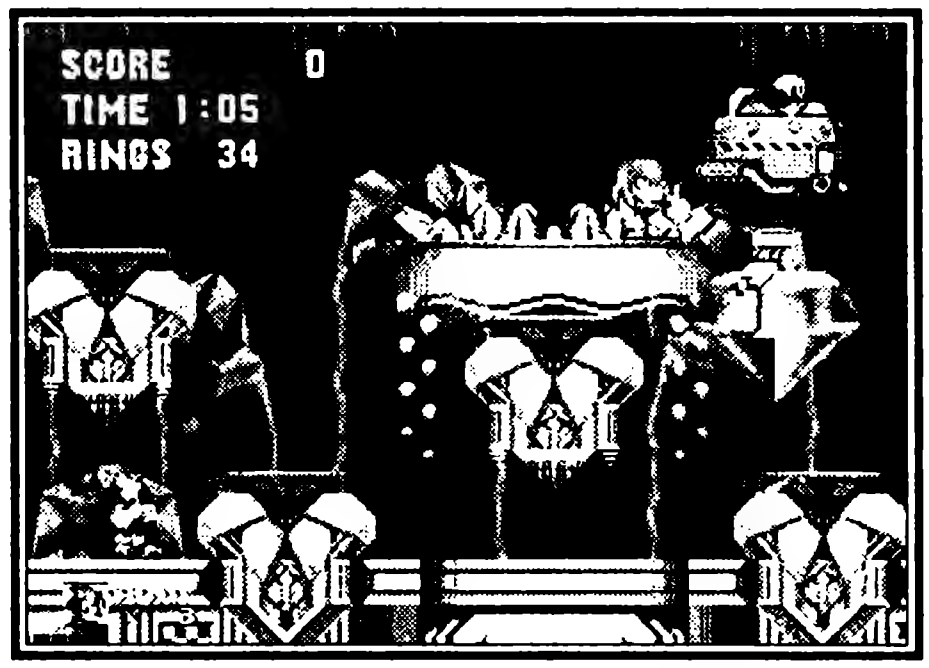


Доктор Роботник спустится сверху. Постарайтесь ударить его два или три раза, когда

он снизится, уклоняясь от шипов. Потом ждите следующей возможности. Повторяйте эти действия, пока корабль Роботника не взорвется. Потом, как всегда, спасите несчастных животных.

Первая зона нефтяного океана

Идите вперед, осторожно перебегая падающие мосты. Возьмите первые семь колец и убейте осьминога. Пройдите зеленый пылающий объект и преодолейте еще три рушащихся моста. За ними вас ждут еще два осьминога, вы знаете, что с ними делать. Потом используйте зеленый пылающий объект, чтобы попасть вверх и вниз. Вентилятор поможет вам перебраться через проем, а потом следующая зеленая пылающая вещь поднимет на платформу. Дальше спускайтесь по дорожке, остерегаясь морских коней. Идите налево, переберитесь через проем уже знакомым способом, потом поднимитесь на очередную платформу и сойдите с нее направо. Вы придете к поднимающейся платформе. Воспользовавшись ею, соскользните с нефтяного холма, возьмите маркер и, при помощи зеленого пылающего объекта, поднимитесь на платформу. Идите направо, закатитесь еще на одну платформу, а потом поднимитесь на последнюю. Если вы и здесь убережетесь от морских коней, спуститесь вниз и войдите в транспортер. Двигайтесь направо и, миновав два нефтяных холма, сойдите с платформы. Справа вы найдете еще один транспортер. Следуйте направо, сойдите с платформы и в левом проходе найдете еще один транспортер. Снова направо, через платформу и зеленый объект на самый верх. Идите вперед, скоро первая часть уровня будет завершена.



Вторая зона нефтяного океана

Идите вперед, собирая все кольца, которые попадутся на вашем пути и уклоняясь от встреч с врагами или убивая их. Когда дорога закончится, запрыгните на движущуюся платформу, которая отвезет вас наверх. Зеленый объект добросит вас до транспортера. По пути налево опасайтесь акул. Потом закатитесь на устройство, которое подбросит вас вверх. Идите направо, минуя врагов, до следующей платформы. Потом снова вперед и вниз, врагов здесь можно не убивать, впереди вас ждет еще один транспортер. После двух платформ возьмите маркер, и новый транспортер доставит вас на нефтяной холм. Запрыгните на вершину, скатитесь вниз, и окажетесь на высокой платформе. Двигайтесь наверх, собирая кольца и звезды. Специальное устройство поможет добраться до следующей платформы. Войдите в транспортер, минуйте еще два холма и возьмите маркер. Впереди вас ждет босс.

Этот босс похож на того, которого вы уже победили на уровне вершины холма, но, пожалуй, он несколько легче. Как только доктор Роботник извлечет нефть, прыгайте на него. После восьми попаданий машина врага разрушится, а сам доктор будет вынужден спастись бегством. **Не** бойтесь приземляться на нефть, если вы не погружае-

тесь, ничего страшного не произойдет. Когда бой будет закончен, освободите животных.

Первая городская зона

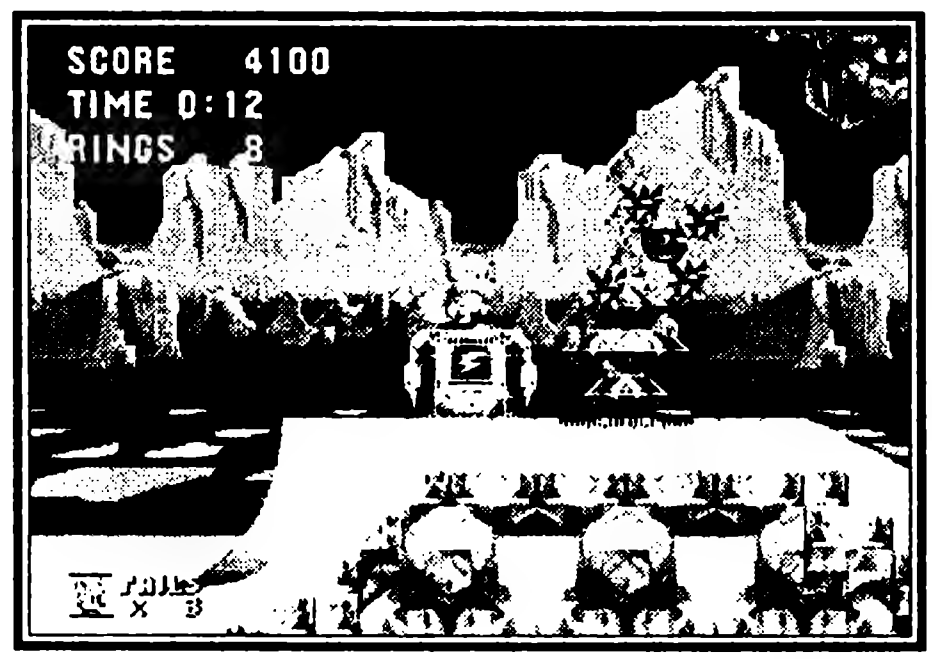
Идите вперед, соберите монеты и, миновав два парохода, возьмите синий щит. Обратите внимание на морскую звезду, которая будет целиться в вас. Поднимитесь на пароход. Убейте омара и постарайтесь не связываться с морской звездой. Сойдите с парохода. Стенной метатель поднимет вас. Уклонитесь от богомола и используйте коробку со стрелами, чтобы двигаться дальше. Будьте осторожны: стрелы движутся по часовой стрелке. Убейте омара и соберите монеты. Войдите в корзину и поднимитесь при помощи стенного метателя. Пробежав направо, вы поднимитесь, налево опуститесь. Бегите направо и остерегайтесь морской звезды. Нажмите кнопку, чтобы активизировать мосты. Идите вниз и налево, в транспортер. Используйте первую из двух коробок со стрелами, чтобы переправиться через проем. Прыгните направо, на платформу. Используйте метатели и, оказавшись на новой платформе, бегите направо.

Вторая городская зона

Идите вперед, соберите кольца и запрыгните на платформу, чтобы перебраться через лаву. Убейте омара и войдите в транспортер. Когда вы выйдете, придется убить богомола. При помощи колес доберитесь до платформы справа и войдите в транспортер. Спрыгните на стомперы, когда они двинутся вниз, и быстро соскочите на платформу, прежде чем они начнут подниматься. Проскользните под пиками и уклонитесь от морской звезды. Потом войдите в транспортер. Спуститесь при помощи двух корзин на платформу. Возьмите коробку со звездами и быстро бегите вперед, пользуясь невидимостью, пока не достигнете кнопки и маркера. Задействуйте коробку со стрелами, чтобы продолжить путь налево. Войдите в последний транспортер на этом участке. Двигайтесь направо, трижды задействуйте стенных метателей, и скоро вы достигнете конца уровня.

Третья городская зона

Соберите кольца, убейте богомола, который подстерегает вас в начале уровня, и при помощи движущейся платформы переберитесь через проем. Разделайтесь с омаром и войдите в транспортер. Прыгайте через колеса и катитесь клубком через дробилки на гвоздь, который поможет вам подняться. Избегите встречи с морской звездой, бегите налево, чтобы запрыгнуть на движущуюся платформу. Следующие два механизма используйте для того, чтобы собрать все монеты и подняться на другую платформу. Перепрыгните через гвозди и убейте омара. Используйте пароход, чтобы подняться наверх. Убейте там богомола и используйте стенных метателей. Возьмите синий щит, убейте богомола и запрыгните на колеса. Избегите столкновения с морской звездой, воспользуй-



тесь гвоздем и, убежав еще от нескольких морских звезд, спуститесь на движущейся платформе. Идите мимо колес, остерегайтесь омаров и войдите в очередной транспортер. Поднимите два гвоздя, стараясь, чтобы морская звезда не заметила вас. Войдите в транспортер. Потом запрыгните на движущуюся платформу и бегите на встречу с боссом.

Доктор Роботник на этот раз окружен призраками, но и вы получаете неожиданную поддержку. Пускай Соник атакует доктора, а Тайлс займется его свитой. Нанеся хотя бы один удар Роботнику, добейте уцелевших призраков. И будьте осторожны: оставшись в одиночестве, доктор начнет стрелять из лазера. После поражения он, конечно, взорвется и улетит. А вам останется освободить зверей, чтобы закончить этот длинный уровень.

Небесная зона

Этот уровень невозможно описать. Вы просто летите на самолете, в котором сидит Тайлс. Упасть вниз не получится даже при желании покончить с собой: Тайлс всегда успеет подхватить вас.

Воздушная крепость

В начале уровня вы будете обстреляны лазерами, но не беспокойтесь, лучи не в состоянии поразить вас. Самолет начнет снижаться, прыгайте вниз. Бегите вниз по платформе, уклоняясь от металлической угрозы, которая сокращает количество ваших колец. Дважды спрыгните вниз, когда соберете все кольца, и бегите вперед. Вместо того, чтобы прыгать с бруска на брусок, воспользуйтесь вентилятором, чтобы попасть на верхний уровень и посмотреть большой ролик. Убейте двух цыплят и запрыгните на палки, когда они повернутся в нужную сторону, а с них на верхний уровень. Возьмите маркер и бегите вперед, пока не достигнете двух коробок и звезд. Теперь идите назад, на конвейер. Непрерывно двигайтесь направо, а когда дорога закончится, войдите в скрытую дверь слева. Идите от коробки к коробке, собирая монеты. Воспользуйтесь двумя транспортерами. Как только двинется первая платформа, запрыгните на нее и быстро скачите с платформы на платформу, пока не достигнете неподвижной. Позвольте металлическим кускам переправить вас через проем, и быстро прыгайте. Бегите к объекту, похожему на мельницу, возьмите маркер и прыгайте на металлический предмет, который доставит вас внутрь корабля, к месту битвы. Вы окажетесь в замкнутом пространстве и увидите, как доктор Роботник смеется над вами. Этот босс действительно силен, возможно, вы потеряете немало колец. Запрыгните на одну из платформ, стараясь не касаться шипов. Потом прыгайте на излучатель, дождавшись, когда он перестанет стрелять. Проделайте это восемь раз, и доктор Роботник обратится в бегство. Перепрыгните проем справа, когда вы добежите до конца, вам достанется экстра-жизнь. Спрыгните обратно на платформу и бегите по ее краю к последней зоне.

Зона Смертельного Яйца

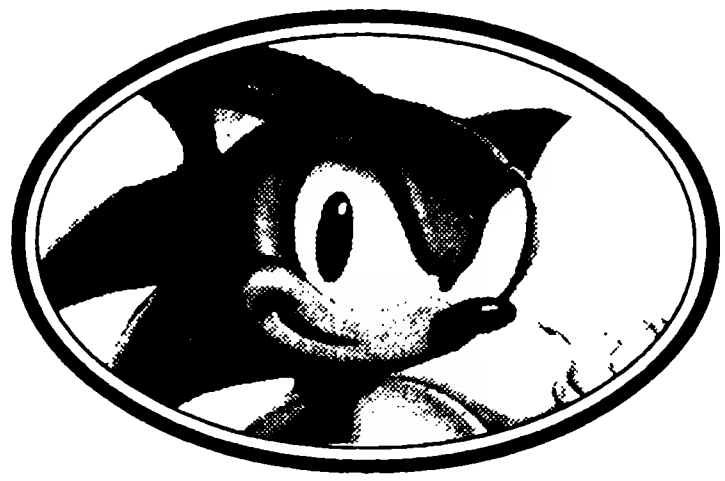
С края платформы на уровне летающей крепости вы увидите, как доктор Роботник пытается убежать на гигантском космическом корабле. Но Тайлс успевает вернуться на самолете, чтобы взять вас на борт. Вы повисаете на краю звездолета и видите прекрасный ролик, в котором Соник покидает Землю, и через космос несется к базе доктора Роботника, которая называется Смертельное Яйцо. Бегите вперед и сразитесь с железным Соником, за которым наблюдает доктор Роботник. Схватка будет не очень трудной. Нанесите сразу три удара, стараясь не наткнуться на его колючки. Подпрыгните, чтобы уклониться от атаки робота, и еще три раза поразите его. Снова подпрыгните, железный Соник покатится на вас. Еще два удара – и робот взорвется. Если вам не удастся справиться с противником после того, как он совершит первые четыре движения, бой может затянуться и неизвестно чем закончится. Теперь бегите за доктором Роботником. Он заберется в гигантского робота. Нанесите один удар, пока его руки за спиной. Когда враг нацелится, совершите перекат назад. Уклоняйтесь от смертоносных рук, а, когда они будут сзади, бейте в живот. Оставайтесь напротив робота, бейте и уклоняйтесь, пока не победите.

Финал

Космическая база взорвана, доктор Роботник обезврежен, и все животные будут освобождены. Под героическую музыку Тайлс везет Соника и спасенных зверей обратно к земле. Это финальный ролик, вы победили.

А теперь я расскажу вам немного о возможностях картриджа «Соник и Наклз»! Дело в том, что на этом картридже есть крышечка, под которой есть разъем. В него можно вставить картридж «Соник 2» или «Соник 3». Этот трюк по-английски называется LOCK-ON, и вот что из-за него получается. Если вы соедините «Соник и Наклз» с «Соником 2», то вы получите игру «Knuckles the echidna in SONIC the hedgehog 2»! Вы сможете пройти «Соника 2» Наклзом, ползать по стенам, проходить специальные уровни в погоне за Изумрудами! Если же соединить с «Соником 3», то получится «Соник 3 и Наклз»!

Автор описания Олег ТАРАСОВ



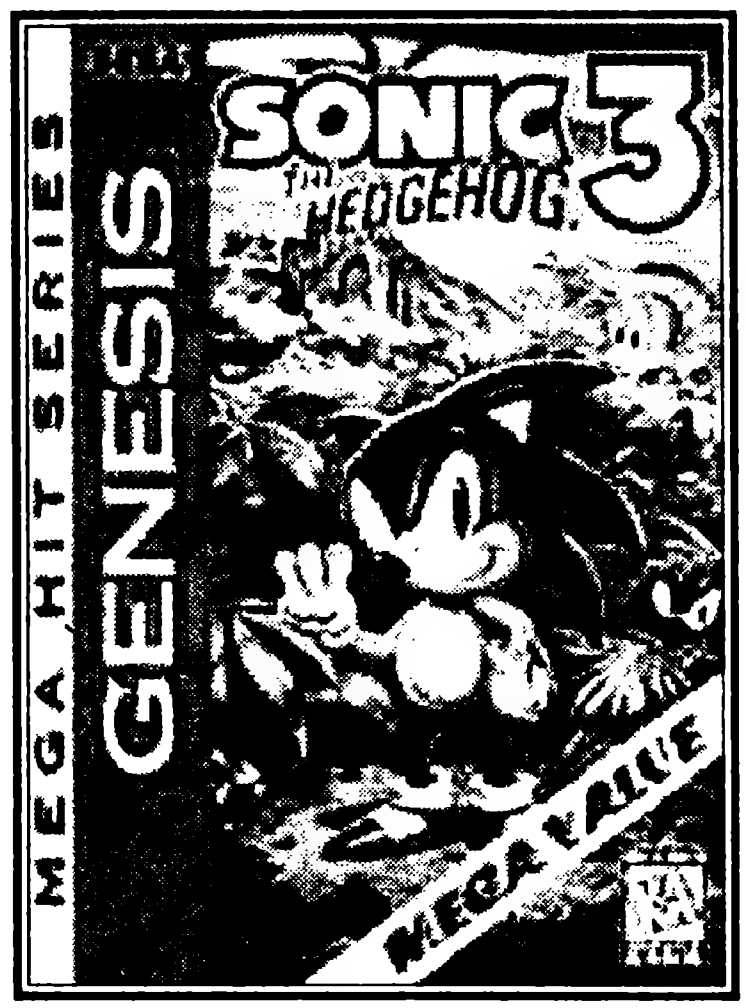
SONIC 3

СОНИК 3

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Приключения супережика Соника продолажаются, более того, они стали еще более увлекательными. Игровой мир стал более ярким и интересным, кроме того в игре появились новые герои.

Предыстория



Новая серия моих Мегадрайвных приключений явилась явным поворотом для ценителей аркадных игр. Скорость стала выше, графика лучше. Игровые зоны стали почти в три раза больше и появилось очень много нового! Жаль только, что наряду с этим, зоны и используют в себе идеи из предыдущих игр... Основной же новинкой явилась возможность сохранять игру в картридже. Сохраненная игра не пропадает даже при выключении приставки и вынимании картриджа! Появилась даже награда за пройденную игру – возможность поиграть на любом уровне, не начиная с самого начала!

Краткое прохождение

И так, игра началась! Злой и вредный Доктор Роботник рухнул на землю Летающего Острова – родину Ехидны Наклза. Оглядевшись, Роботник понял, куда попал, и, встретившись с Наклзом – хранителем острова, закричал – «Скорее, скорее – помоги мне, меня преследуют Соник и Хвост! Это они украли волшебные Изумруды Хаоса, благодаря которым твой остров мог парить бы в небесах! А теперь они хотят ограбить твой остров и твой дом!» Что делать было Наклзу? – конечно же он побежал останавливать меня!

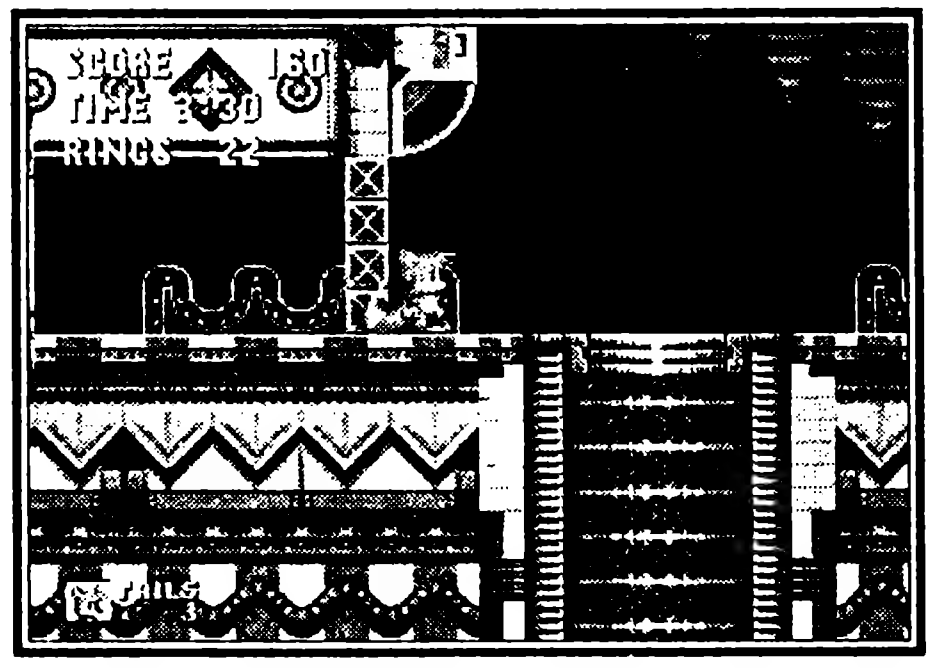
Сам же Роботник замыслил таким образом завладеть Изумрудами – последней надеждой заставить Яйцо Смерти вновь подняться в воздух!

А я тем временем, окрыленный силой Изумрудов Хаоса, летел вместе с Хвостом на место аварии Роботника. Каковым же было мое удивление, когда Наклз преградил мне дорогу и, отобрав у растерявшегося меня, Изумруды, скрылся в неизвестном направлении!

Так началась первая зона – Остров Ангелов (Angel Island). И впрямь ангельское местечко! Невольно вспоминается песенка – «КОКОе все зеленое, КОКОе все красивое, КОКО – КОКО – КОКО КОРОКОКО»!

Но что это, Доктор Роботник уже успел расставить по всему острову своих роботов! А самое страшное еще впереди! Не успел я освоится, разбегается, разломать зловредных роботов, как одна из машин выплеснула из себя фонтан огня и,,, зона погрузилась в огненный океан!

SONIC 3



Быстрее, быстрее, мы с Майлзом пересекли водопады и холмы, погруженные в огонь, победили промежуточного босса и, прежде чем встретится с финальным боссом, чуть не попали под бомбы, сыпавшиеся из летательного аппарата, загнавшего нас на мост, где и произошла битва! Но даже выигранная, она принесла поражение! На помощь обманщику Роботнику вновь пришел Наклз!

Из-за этой глупой Ехидны я провалился в ГидроГород (Hydrocity).

Подводные помещения Гидрогорода таят в себе множество опасностей. Движущиеся стены, вездесущие шипы и, конечно же, роботы, роботы, роботы! Как сложно все время нырять и выныривать, искать воздух под водой, избегать ловушек! Но и эту зону мы с шустрым лисенком пересекли до конца и огромная струя воды от взорвавшегося босса, перенесла нас в Мраморный сад (Marble Garden)!

Тяжелый мраморный свод оказался полон воздушных промежутков, в которых Майлз мог свободно летать, вращая хвостом, а мне только и оставалось, что быстро сбегать по практически отвесным скатам! Которые в свою очередь привели нас на Карнавальную Ночь (Carnival Night).

Но и здесь мне не до веселья! Его омрачают все те же роботы, да и Наклз опять встает поперек дороги! На сей раз, он отключает свет на всей зоне! Сколько я искал выключатель, разбирался с боссами, так меня еще и отправили после этого на Зону Айсберга (Icecap Zone)!

В холоде и голоде, сражаясь с железяками и снежными завалами я всеже миновал и эту зону, добравшись до Космодрома (Launch Base)!

Вот уж где Наклз действительно не давал мне проходу – так это на новой космической базе Доктора Роботника! То он мне бомбу подложит, то снова преградит мне дорогу, желая подрастся! Но тут уж сам Роботник сплоховал! Стартующее Яйцо Смерти разрушило сваи, на которых он стоял и я беспрепятственно пролетел.. Вперед! К финальному БОССУ!

Автор описания Олег ТАРАСОВ

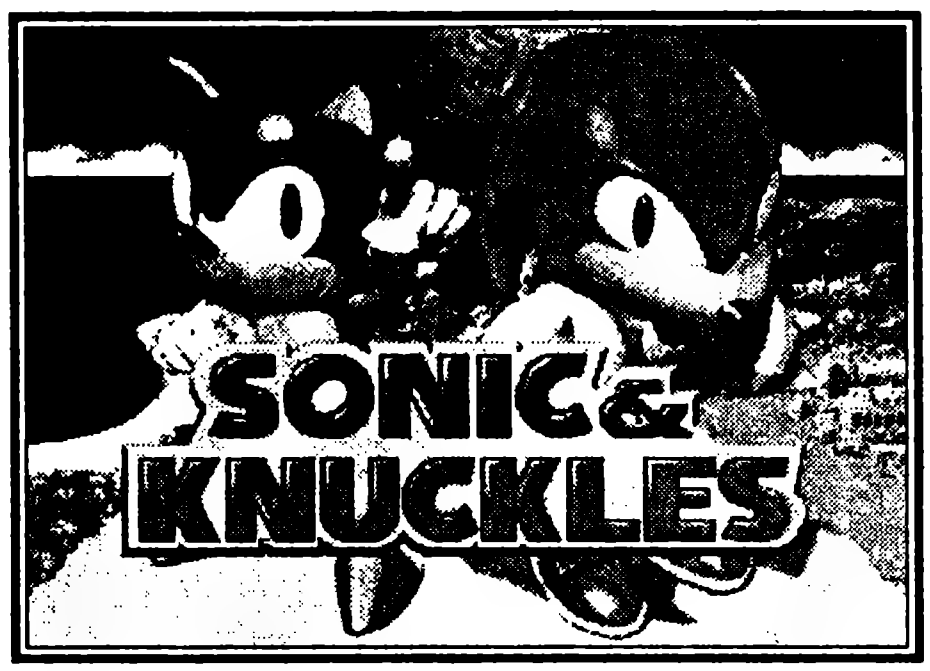
SONIC & KNUCKLES

СОНИК И НАКЛЗ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Последняя игра, относящаяся к классическим играм о Сонике — эта игра своеобразная вершина, в ней собраны и доведены до логического завершения все самые сильные стороны предшествующих игр. Игра стала немного сложнее, но зато намного интереснее.

Предыстория



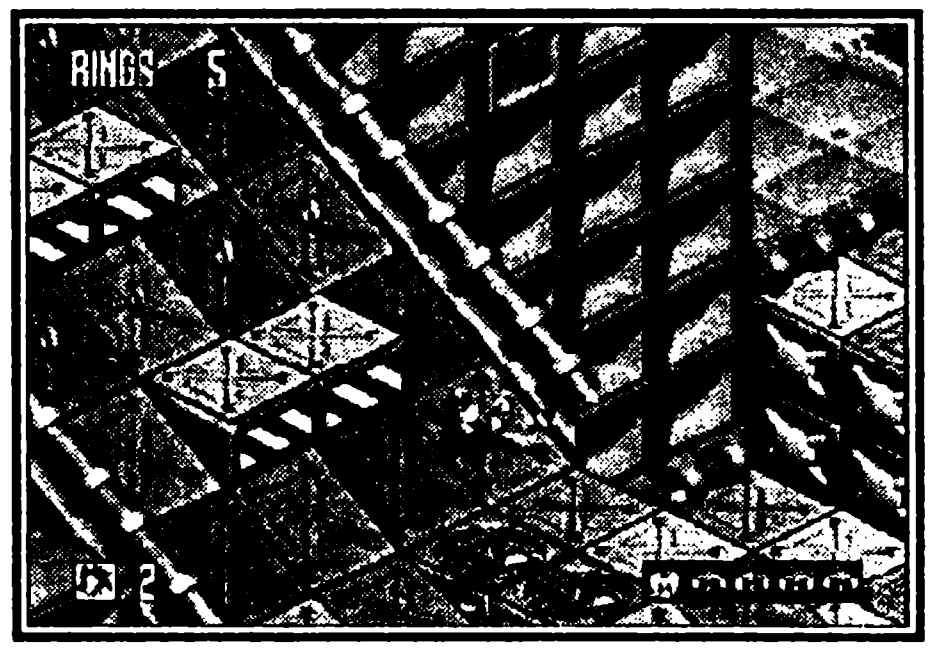
И вот начались новые приключения! Заставив в прошлой серии игры рухнуть яйцо смерти обратно на летающий остров, я вновь пустился в погоню за коварным Доктором Роботником! Но в этот раз за Роботником начал охоту и Наклз!

Точнее, за его роботами, вновь появившимися под каждым кустом, ведь они начали вновь бесцеремонно перекапывать и разрушать редкой красоты природу Летающего острова! И вот началась новая история в новом картридже, который к тому же может быть соединен с Соником 2 или Соником 3 так, чтобы получилась новая игра!

Краткое прохождение

Начинается игра с Грибных Холмов (Mushroom Hill Zone), где растут удивительной величины грибы, на которых можно прыгать и с помощью которых можно достигать потайных мест, изобилующих на этом этапе! Также здесь полным-полно входов на этапы, где можно добыть те самые Изумруды Хаоса!

Следующая зона – Летающая Батарея (Flying Battery Zone), на которой Роботник удрал с Грибных Холмов! Но я его так просто не отпущу! И эту зону мы вычистили тоже, попав в Пескоград (Sandopolis), где на древних руинах, засыпанных песком, меня ждали не только роботы, но и призраки, и каменные монстры! На этой зоне, кажется, все против меня! Но и ее я прохожу без проблем с вашей помощью! И, побеждая босса, проваливаюсь в этап, называющийся Риф Лавы (Lava Reef).



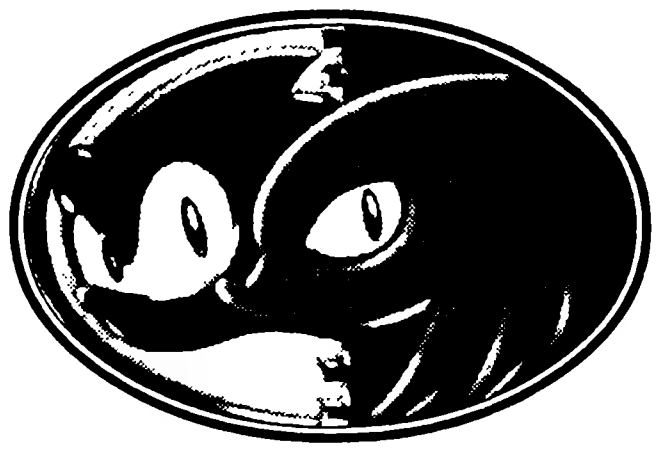
Огонь и лед переплелись на этом этапе, водопады лавы, огненные озера, пушки Доктора Роботника, поливающие меня адским пламенем! Слава богу, я спасся с помощью Огненного щита и своей ловкости! Следующий же этап нес в себе больше сюжетной завязки, чем самой игры! На этом этапе мы с Наклзом успели и подраться и помериться! Здесь в Потайном месте (Hidden Place Zone)

хранился Главный Изумруд (Master Emereld), который и решил похитить Роботник! И даже с моей помощью Наклз не смог остановить его. Но, слава богу, теперь он знает, кто все-таки хороший, а кто плохой! И с его помощью я попадаю в Небесное Убежище (Sky Sanctuary).

Этот этап заполнен новыми летающими Яйце-Роботами! К тому же здесь командует Металлический Еж! Вырубив и эту железяку, я вовремя успеваю запрыгнуть на Яйцо Смерти (Death Egg Zone).

На сей раз в пристанище Роботника безумие механизмов, электричество и невесомость! И... Финальный босс!.. Хотя это только казалось, что он финальный! Доктор Роботник понастроил целый табун этих роботов! Слава богу, сражаться с ними приходится по одному, а оставшихся добивать в этапе «Судный День» (Doomsday Zone), вход на который возможен лишь Супер или Гипер мне! То есть я предварительно должен собрать все изумруды. Ведь надо же вернуть на Летающий Остров его сердце – Главный Изумруд, который Роботник потерять уж никак не хочет!

Автор описания Олег ТАРАСОВ

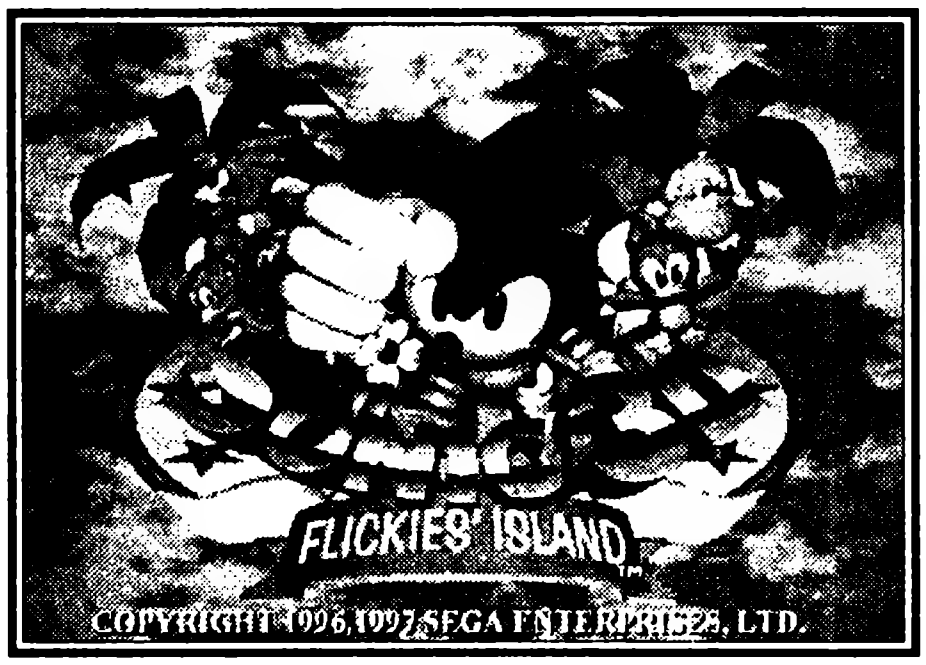


SONIC 3D BLAST

СОНИК 3Д

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Соник наконец-то обрел объем в мире, в котором он живет, появилось третье измерение. Как легко догадаться, это обстоятельство вносит значительные изменения в игровой процесс — он стал еще более захватывающим. Это вовсе не означает, что двухмерные «Соники» менее интересны. Нет, просто перед вами совсем другая игра.



Предыстория

Кто бы мог подумать, что я окажусь в 3Д?! Однако новая серия моих приключений вышла не в плоскостной, а в косоугольной проекции. Суть же осталась старой и лишь к управлению надо привыкнуть. Шесть этапов я вновь гоняюсь за Роботником, который ничего нового так и не придумал!!! Правда, на сей раз мне надо разломать абсолютно всех врагов, потому что лишь освобожденные птички — обитатели острова Фликки могут мне помочь.

Прохождение

Первая зона зеленой рощи

Этот уровень дает вам основное представление об игре. Каждый трамплин имеет свою цель, так что постарайтесь подпрыгнуть на каждом из них. После первого крутого холма вам понадобится пусковое устройство, чтобы пробраться за стену и собрать кольца и золотой щит. Там же вас ждет пушка, которая доставит Соника к Наклу. Тайлс найдется, когда вы спуститесь с крутого холма после портала. Поверните направо, дойдите до следующего холма и спуститесь с него.

Вторая зона зеленой рощи

Этот уровень немного сложнее, чем предыдущий, но больших проблем не должно возникнуть. Чтобы найти Накла, идите в левый нижний угол. Воспользуйтесь большим кольцом. Тайлс ждет за большой скалой во второй части уровня. Около второго большого кольца вы можете разрушить часть стены, чтобы взять золотой щит и экстра-жизнь.

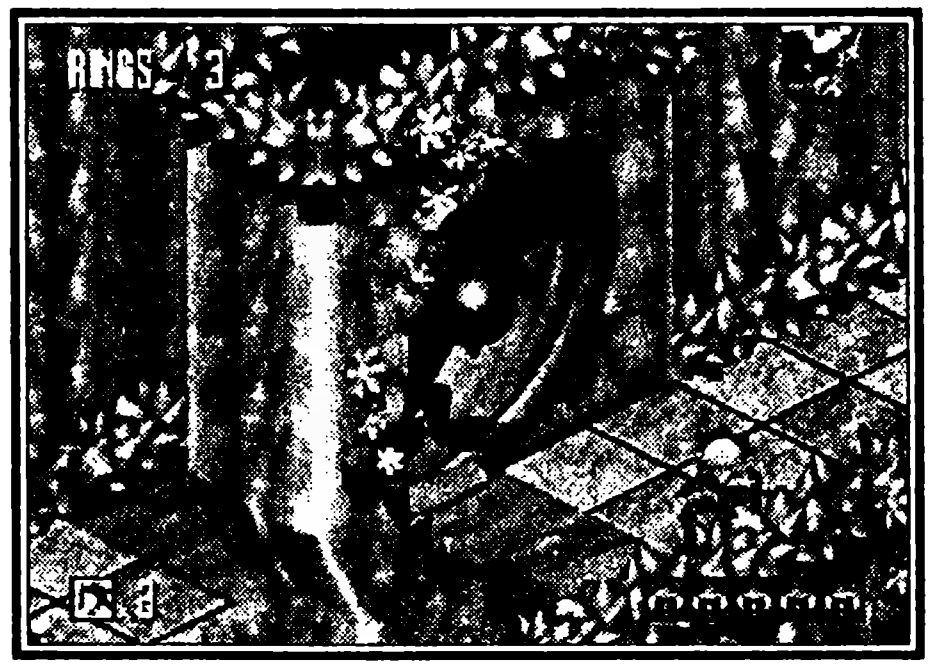
Третья зона зеленой рощи

Поражайте доктора Роботника, когда он будет спускаться за шипованным шаром. Кольца в углах помогут вам защититься.

Первая зона ржавых руин

На этом уровне вам придется столкнуться с более сложными задачами. Имейте в виду, что вы можете разрушать колонны, становясь на вращающиеся предметы, а по-

том ударяя с разбега. Чтобы найти Тайлса, воспользуйтесь крутилкой и двигайтесь против часовой стрелки.



Вторая зона ржавых руин

Похоже, создатели игры слишком перемудрили с этим уровнем. Конечно, может, вам повезет, и вы отыщете кого-нибудь из друзей Соника. Если нет – просто пройдите все до конца.

Когда доктор Роботник будет наносить удар своей лапищей, запрыгивайте на нее и поражайте босса. Это будет не слишком сложно, если доктор не попадет в вас.

Первая зона стадиона

После ржавых руин этот уровень кажется очень легким. Тайлс ждет вас между первым большим кольцом и петлей, ведущей на второй участок уровня. Идите направо от этой петли, к крутому холму. У подножия стоит Наклз.

Вторая зона стадиона

Эта зона немного сложнее, чем предыдущая, но друзья ждут Соника в тех же самых местах. Когда выйдете из петли после большого кольца, идите направо.

Третья зона стадиона

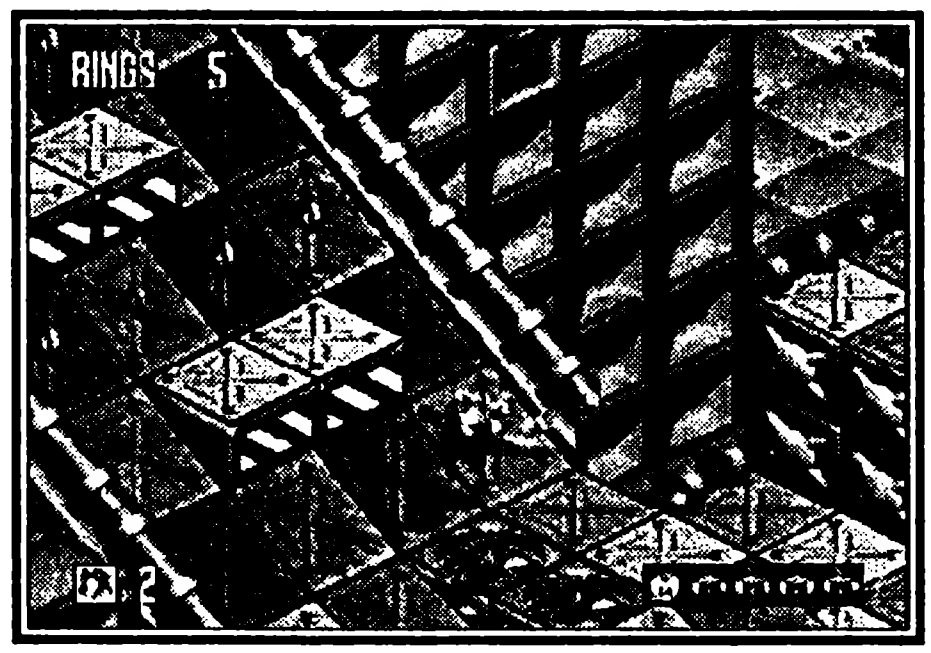
Атакуйте Роботника, когда его корабль будет снижаться. Будьте осторожны, если доктор в воздухе.

Первая зона алмазной пыли

Этот уровень не слишком сложен для прохождения, но на нем вы найдете большое количество секретов. Поднимитесь к первой ледяной реке и идите налево, чтобы найти Наклза. Тайлс внизу слева от второй ледяной реки. Туннель блокирован ледяной глыбой, которую можно разбить.

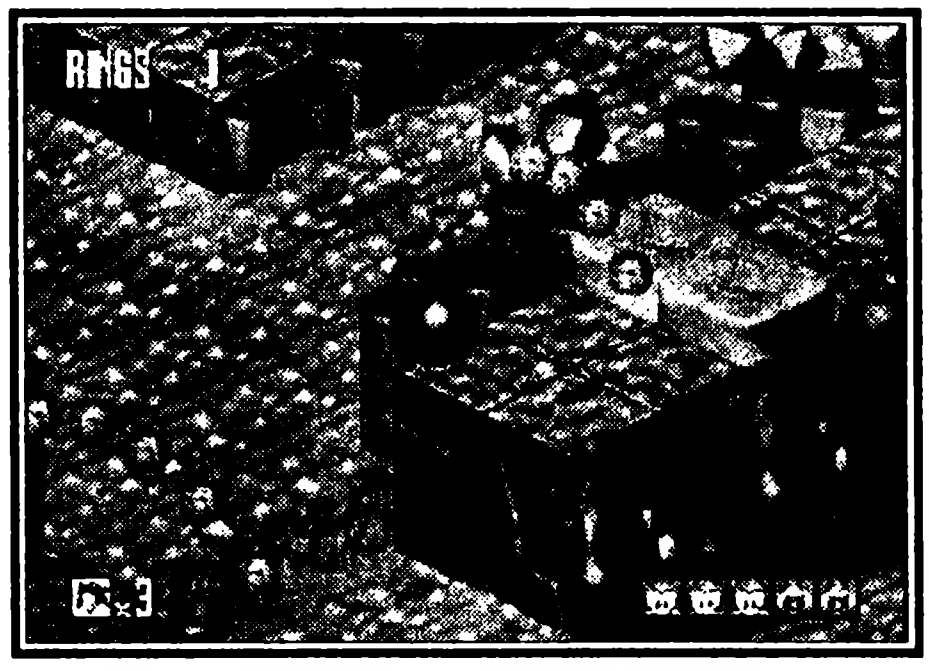
Вторая зона алмазной пыли

Этот уровень не настолько простой, как первый и, конечно, не идет ни в какое сравнение с долиной вулкана. Вы найдете Тайлса за несколькими глыбами льда, если соскользнете после второго большого кольца. На развилке сверните на ледяную дорожку, если вы, конечно, не любите, когда вас забрасывают снежками. По льду легче медленно катиться клубком, чем бежать. Наклз недалеко от второго большого кольца. Не забудьте взять дополнительную жизнь там, где встретите его.



Третья зона алмазной пыли

Поражайте доктора Роботника, когда он опустится. Берегитесь снеговика.



Первая зона долины вулкана

Именно с этого уровня игра становится по-настоящему сложной. Если вы не найдете огненный щит, идти дальше не имеет смысла. На этом уровне спрятаны два щита. Оба – в тайных проходах за камнями, которые можно разбить. Так что не покидайте уровень, пока не убедитесь, что переломали все камни.

Вторая зона долины вулкана

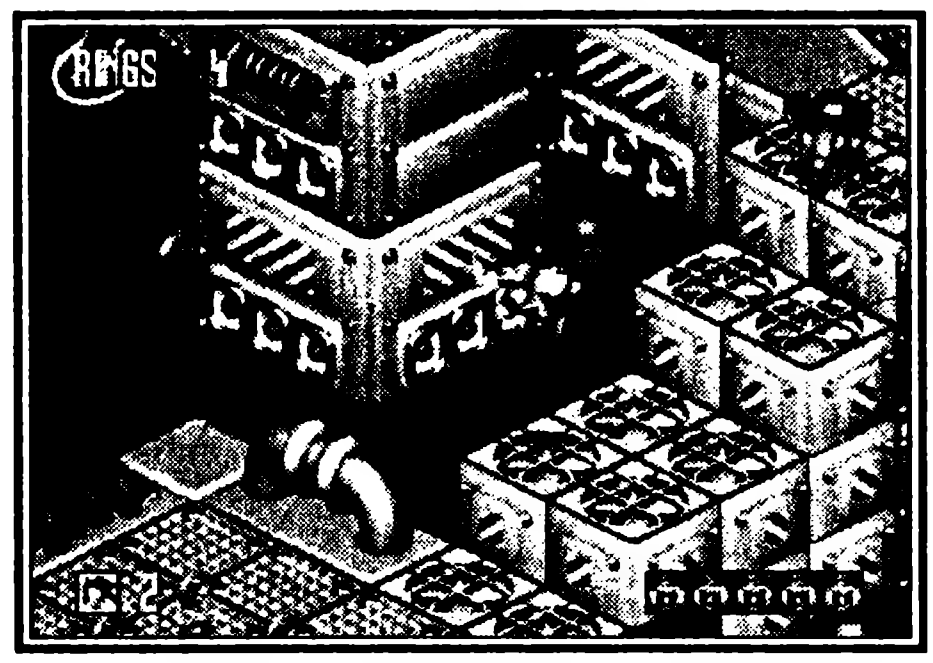
Этот уровень похож на предыдущий, но проходится гораздо быстрее. Вам предстоят трудные времена, так что возьмите огненный щит в начале уровня. Обязательно сломайте все камни, за некоторыми из них скрываются секретные туннели.

Третья зона долины вулкана

Зона вулкана заканчивается еще труднее, чем начинается. Это первый по-настоящему сильный босс в игре. Чтобы поразить его, запрыгните на трубы в середине лавы. Остерегайтесь пламени из труб и огненной змеи.

Первая зона генной лаборатории

Некоторое количество опасностей вроде автоматического оружия и электрических полов делает этот уровень достаточно сложным для прохождения. Обязательно пользуйтесь вентиляторами и имейте в виду, что можете бежать по панелям электрического пола, но не можете на них останавливаться, если у вас нет щита.



Вторая зона генной лаборатории

Этот уровень очень похож на предыдущий, но из-за некоторых дополнительных трудностей он может оказаться для вас последним. Особенно остерегайтесь шипов. Наткнуться на них очень неприятно. Когда вы будете прыгать с платформы на платформу, спрыгните и спуститесь вниз.

Третья зона генной лаборатории

Этот босс не такой сильный, как в третьей зоне вулкана. Все, что от вас требуется, это избегать шипов и поражать доктора Роботника, когда он будет спускаться, чтобы выстрелить в вас.

Первая зона марионеток

Первый флик на этом уровне вы найдете перед тем, как спуститесь по конвейеру. Второй – неподалеку, за развилкой. Сверните в проход, наполовину состоящий из электрических панелей, наполовину из вентиляторов. Когда вы доберетесь до крутого холма, идите направо, чтобы найти еще один флик. Обойдите холм, у вершины вас ждут еще находки.

Вторая зона марионеток

Этот уровень больше всего напоминает двухмерного Соника. Просто идите вперед и не беспокойтесь ни о каких секретах. Их здесь просто нет.

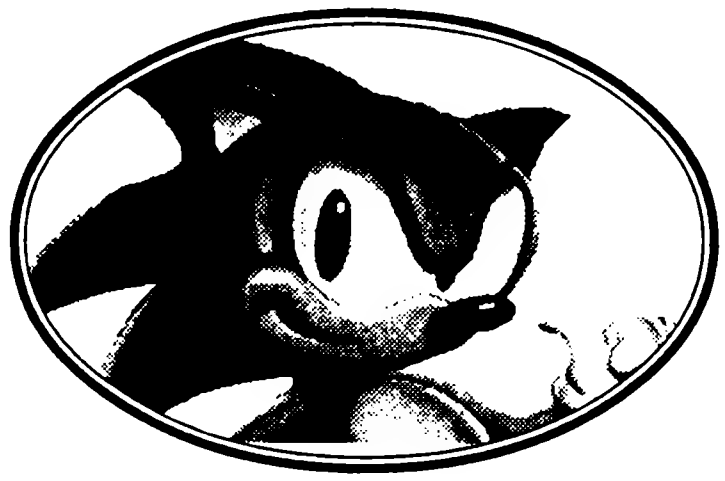
Третья зона марионеток

Эта битва покажется вам трудной, но она намного легче следующей. Пройдите под одним из молотков доктора Роботника и, когда босс нанесет удар, поразите вспыхивающий синий свет. Повторите прыжок, если это будет необходимо. Потом доктор выпустит пламя. Прыгайте еще раз. Огнеметы будут автоматически стрелять поочереди. Последними в вас полетят шары. Постарайтесь избежать их попадания и из безопасных мест еще несколько раз поразить синий свет.

Последняя битва

Если, добравшись до этого уровня, вы не соберете все изумруды, вам придется возвращаться за ними. На старте возьмите три кольца. За остальными стоит вернуться позже. Робот будет стрелять в вас из лазера. Постарайтесь уклониться от лучей и поразите врага, когда он двинется на платформу. Потом вы столкнетесь с огнеметами. Их стоит нейтрализовать тем же способом. Потом увернитесь от рук доктора Роботника, когда он попытается расплющить Соника. Нанесите врагу первый удар. Вслед за этим в вас полетят ракеты. Поразите доктора еще раз. Когда Роботник применит смертоносные шары, укройтесь от них в левом верхнем углу. Враг двинется вперед, прыгайте на него. Осталось нанести еще пять ударов, и босс побежден навсегда.

Автор описания Олег ТАРАСОВ



SONIC SPINBALL

СОНИК ПИНБОЛ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Одна из самых оригинальных игр, посвященных приключениям супережика Соника. На сей раз ему пришлось стать ... живым шариком в пинбольном автомате. Но при этом супережик не утратил своих способностей – он может бегать и прыгать. Как всегда, он ведет непримиримую борьбу с доктором Роботником.

Предыстория

Подавляющее большинство игр, посвященных приключениям супережика Соника, представляют собой «платформенные игры», игры в которых герою предстоит бегать, прыгать, преодолевать многочисленные препятствия, собирать разнообразные предметы, сражаться со своим извечным врагом – безумным ученым доктором Роботником. Но эта игра выбивается из общего ряда – с ней Соник предстает перед нами в очень необычное амплуа – в роли шарика для игры в пинбол. Так что не упустите возможность поиграть в пинбол живым ежиком. Эту игру и традиционным пинболом назвать тоже сложно – ведь в ней есть масса элементов чисто платформенных игр, что вполне естественно – обычные стальные шарики в обычных пинболах, как компьютерных, так, разумеется, и в настоящих, лишены сильных лап и не могут бегать и прыгать. А прыжки и забеги на длинные дистанции – это то, в чем супережик настоящий профессионал. К тому же Соник, как всегда, занят сбором золотых колечек, без которых он просто не может жить (в самом буквальном смысле этого слова – Соник, лишенный запаса своих драгоценностей, умирает, столкнувшись с первым же препятствием). В этой игре вам предстоит решать еще и не очень сложные логические задачи – тушкой Соника нажимать на кнопки и рычаги, открывая ему путь к месту поединка с доктором Роботником. Да- да, и в этой игре вам придется бороться с этим ученым- маньяком, обижающим животных. Как и все игры, посвященные жизни и борьбе отважного супережика – эта игра разделена на уровни. Вам предстоит пройти целых четыре уровня, кажется, что это не так уж и много, но как всегда – первые уровни проходятся сравнительно легко, а вот с последними вам придется повозиться.

Чтобы не быть голословным, слово предоставляется ежику Сонику.

«Это самая оригинальная часть моих приключений! Доктор Роботник вновь затеял пакость, так вперед – на остров, где злой гений выстроил свой замок. Так просто в него не войти, так что я глубоко нырнул и оказался в подвале замка – первом этапе. О чудо! Доктор Роботник сделал свой замок изнутри в виде гигантского пинбольного автомата! Ну, как и полагается, замок маньяка населен жуткими тварями, самая жуткая из которых – босс. Но и до него добраться не так-то просто! Чтобы сделать это, надо

добыть все Изумруды Хаоса на этапе. Так что помять бока пинбольными лопатками еще как придется. Но и это не все! Придется плавать по ядовитой слизи в ржавой бочке, кататься на вагонетках и, собрав все кольца, может быть, даже попасть на суперэтап, где уже не мной, а я играю в пинбол, сбивая аж тремя шариками прихвостней Роботника! Но вот и босс! Паук с рожей Роботника и гигантским хвостом, из которого капает кислота! Но это ненадолго.

Следующий этап полон лавы!

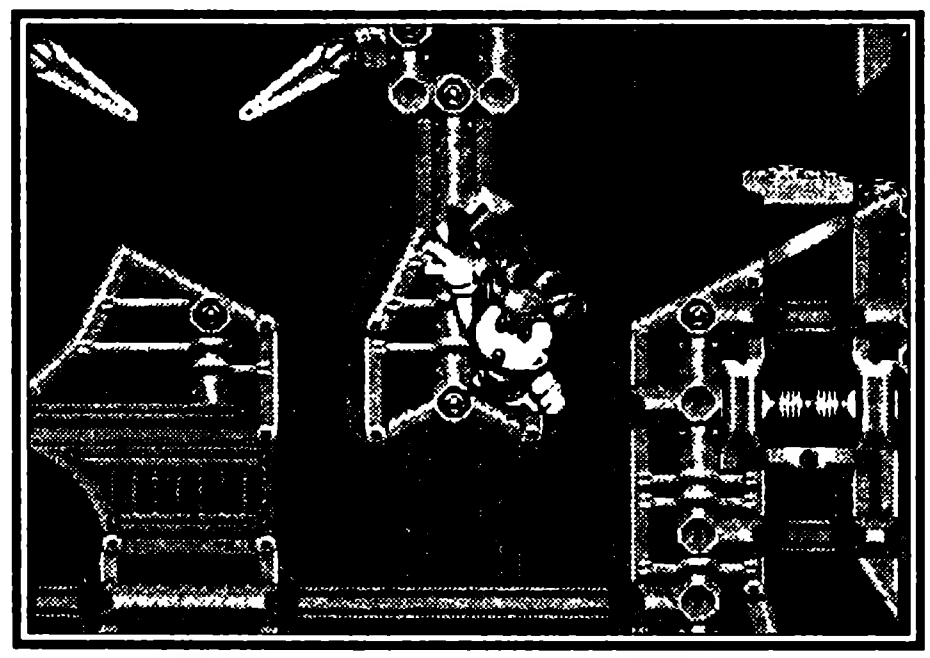
Подумать только, из холодного, сырого подвала на раскаленные пинбольные лопатки, промахнись мимо них, и от меня останутся лишь угольки. А ведь стоит жить хотя бы ради того, чтобы посмотреть на босса – бак с какими-то усатыми мутагенами! А кругом пар и раскаленные механизмы. Тоже ненадолго. Следующий этап – пуще прежнего. Сплошные механизмы! Все крутится, вертится, работает. Острые шестерни так и ждут, чтобы перемолоть мои косточки! И Число изумрудов выросло почти вдвое – теперь их пять вместо трех. Но ради такой благородной цели как уничтожение нового босса стоит и помучиться. Ведь уничтожить предстоит автомат Роботника по переделке довбрых зверюшек в злобных роботов. Ну ничего, сначала медленно отломаем одну трубу, потом вторую! И в конце концов добьем механизм... Но и Роботник тоже не дурак! Стоило мне пройти третий этап, как из замка стартовала ракета. Это дал деру сам виновник всей кутерьмы. Слава богу, догнать его со стартовой площадки не так уж и сложно и, собрав все изумруды, я врываюсь в его ракету. Расправы Роботнику не миновать. Ну, уж а коли Роботник побит – сражаться больше не с кем! Хэппи энд!»

Полное прохождение

Стартовое поле

Ваша задача – поразить две цели в правом верхнем и правом нижнем углу. Чтобы сделать это, направьте Соника в дальнюю правую и дальнюю левую трубы в центральной части поля. Как только слизь будет высушена, вы сможете проникнуть в коллектор. Для призовых очков, после удаления зеленой жидкости, попытайтесь еще раз попасть в дальние трубы. Три раза прокатившись по ним, вы автоматически получите 200 тысяч призовых очков.

В конце концов, вы столкнетесь с братом лохнесского чудовища. Когда Соник окажется в его челюстях, жмите на кнопки так быстро, как только можете. Если вы совершите «большой побег», 15 тысяч очков ваши.



Правое и левое крылья

Здесь вам придется биться о переключатели на внутренних выступах, чтобы подняться через внешнюю систему или червячную петлю. Чтобы добраться до переключателя, ударьте по Сонику внешним рычажком, для этого ежик должен скатиться по каналу. По внешней системе Соника придется прогнать четыре раза, по петле – три. Когда вы, наконец, окажетесь в верхнем секторе, отправьте

ежика в трубу верхним рычажком. Если вы попытаетесь собрать все кольца, имейте в виду, что внизу есть предохраняющие устройства. Откройте их и спуститесь вниз. Еще в правом крыле есть два кольца, которые вы найдете в левом верхнем углу.

В конце используйте бочонок, чтобы спасти Соника от попадания в слизь. Оттуда пошлите ежика в верхнюю часть, и получите изумруд. Когда вы соберете все изумруды, бочонок начнет двигаться.

Автомобильная комната

Здесь нет ничего особенного. Двигайтесь в сторону, противоположную той, откуда вы попали сюда (из правого крыла налево, и наоборот). У вас есть возможность изменить направление. Поднимите рычажки, и Соник попадет в три прохода, изменяющие путь. Кроме того, за каждый проход вы получите по 10000 очков. Если вам нужно много шаров, убедитесь, что побывали в каждом. Если Соник не добрался до центрального изумруда через бочонок, войдите в эту комнату трижды, тогда машина позволит ежику попасть в изумрудный зал. Получив камень, вы проедете в небольшой коридор. Вместо того, чтобы возвращаться на стартовую позицию, двигайтесь наружу, в одно из крыльев.

Комната босса

Вы попадете сюда через автомобильную комнату, но для того, чтобы проход открылся, нужно собрать все изумруды. Поднимитесь в верхнюю часть, направив Соника в левый или правый угол, или воспользовавшись ловушкой в середине. Заберитесь на платформу с любой стороны и ждите, когда появится надпись «быстро прыгайте внутрь». Делайте, что написано. Заберитесь под хвост скорпиона и ждите. Когда это место будет разрушено, поразите четыре цели над скорпионом. Если вы упадете между рычажками, вас все равно вытолкнет наверх.

Призы

— Петли переключателя: пятикратное прохождение любого моста даст вам 200 тысяч очков.

— Червячные петли: пройдите через любую из них (в правом и левом крыле) три раза и получите 100 тысяч очков.

— Ворота шаров: мертвая середина стартового поля, верхние сектора крыльев.

— Время: если вы пройдете уровень за шесть минут, вам достанется 10 миллионов очков.

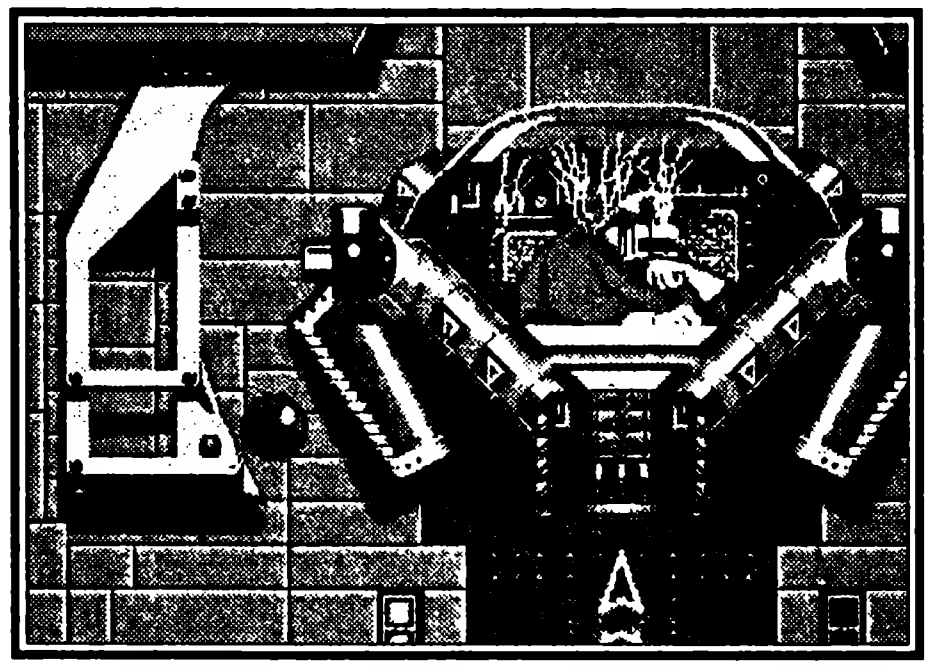
Электростанция лавы

Участки: нижний левый (стартовое поле), нижний правый, нижняя паровая комната, верхний левый, верхний правый, верхняя паровая комната, комната босса.

Нижние левый и правый участки

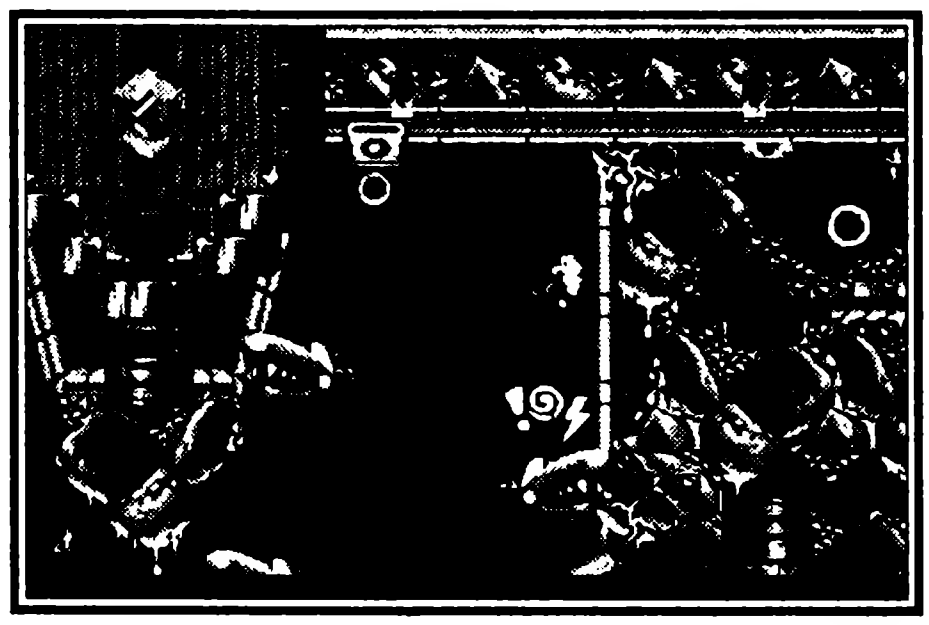
Вы начинаете в левой нижней части. Двигайтесь через поршень на внешнем краю, пока не попадете в нижнюю паровую комнату. Если вы пытаетесь еще раз получить много шаров, убедитесь, что собрали кольца над дверью левого крыла, откройте ее и

запустите Соника над ней, используя левый рычажок. Оказавшись над дверью, подскочите вверх и, пролетев по кривой, соберите все кольца. На правой стороне будьте терпеливы. Соник может упасть в каналы. Работайте рычажками, но помните, что иногда ежик может пробить подставленный рычажок и провалиться. Телепорт не будет работать, пока вы не найдете первый изумруд.



Нижняя и верхняя паровые комнаты

В обоих участках вам нужно запустить Соника наверх, в трубы, контролируя пар таким образом, чтобы приземлиться на спину квочки. Поднимаясь, получите изумруд. Соберите кольца на одной из сторон, потом перелетите на другую и сделайте то же самое. Имейте в виду, что трубы верхней комнаты не начнут работать, пока вы не соберете все изумруды.



Верхние левый и правый участки

В этих местах главная задача – сломать пробки на внутренних поршнях. Чтобы добиться этого, просто пройдите через каждый из них по три раза. Оказавшись в изумрудной шахте, используйте пар, чтобы быстро добраться до платформы и получить драгоценный камень. Если вы хотите получить много шаров, убедитесь, что собрали кольца слева, над амортизаторами, и справа в секретном проходе, который охраняет Феррон. И, наконец, пройдите петлю справа, а потом запустите Соника чуть с меньшей силой, чтобы взять последнее кольцо.

Комната босса

Чтобы разрушить котел, цельтесь во внешние каналы. Вы приземлитесь на платформу. Потом прыгайте и приступайте. На этот раз босс в состоянии разделаться с вами. Если Соник упадет посередине, он окажется в нижней комнате, и последним шансом к спасению будут ваши безумные удары по кнопкам. По счастью, на яркой стороне предохраняющие устройства никогда не подводят.

— Приз давления: пройдите пять раз поршень и получите 200 тысяч очков. Это касается только поршней с рядом из пяти огней. Количество огней всегда показывает, сколько раз нужно преодолеть устройство.

— Петли: пять раз пролетев через петли, вы получите 100 тысяч очков. Этот приз тоже касается только петель с огнями.

— Множитель вдвое: зажгите трое ворот в верхней части каждой нижней зоны. Очки, полученные за это время, удвоятся.

— Ворота шаров: в центре каждой паровой комнаты.

— Время: в пределах от десяти до одиннадцати минут.

Машина

Участки: нижний центральный (стартовое поле), правая и левая шахты, тюрьма животных, комната босса.

Нижний центральный

Вам нужно попасть в любую из шахт. Чтобы добраться до левой, двигайтесь на платформе, пока не окажетесь у левого края. Потом прыгайте в маленький спуск. Дорога в правую шахту ведет через зал силы справа. Когда вы минуете его три раза, колесо остановится, и проход будет открыт. После нейтрализации колеса войдите в зал силы еще три раза, тогда вам достанется изумруд. Получить кольца в этой части уровня непросто. Два из них – справа и слева от середины. А посередине мега-петля! Вы можете получить изумруд в левом колесе, но проще сделать это из тюрьмы животных. Телепорт в правом верхнем углу тоже не будет работать, пока вам не достанется камень из этой тюрьмы.

Левая шахта

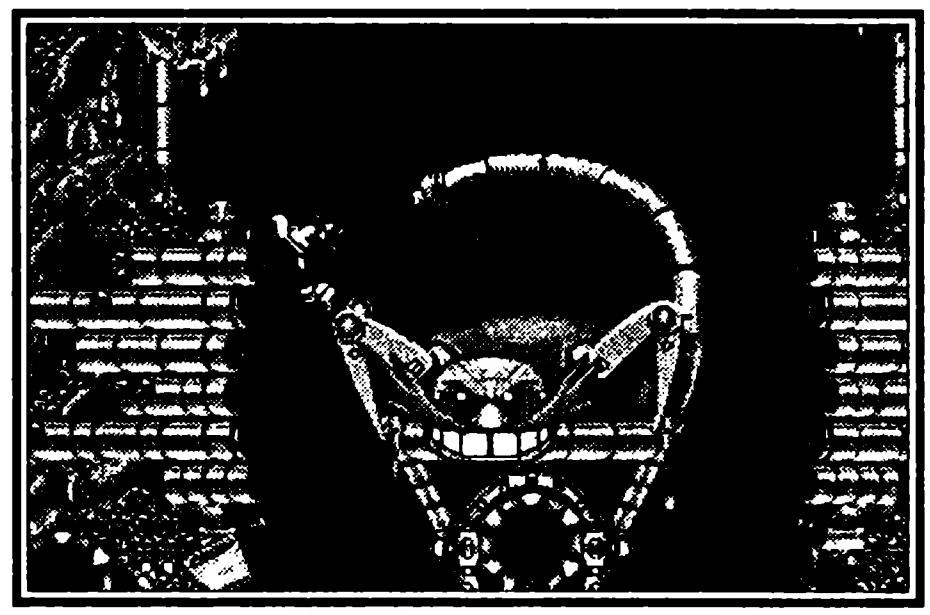
Используйте поршни в нижней части, чтобы подняться к рычажкам. По пути снизу вверх придется преодолеть петлю обмана, выход с центрального поля, вход в петлю, ловушку тюрьмы животных и изумруд. После всех испытаний, вы остановитесь на платформе. Оттуда один раз отправьте Соника в зал силы и три раза направо. Вернувшись на платформу, совершите еще один перелет наверх и направо, чтобы получить одинокое кольцо. Впрочем, для этого придется избавиться от одного из врагов. Отправившись направо, вы окажетесь в тюрьме животных, налево – в комнате босса. Поскольку вы еще не собрали все изумруды, босс все равно пошлет вас в тюрьму животных.

Тюрьма животных

Название говорит само за себя. Вы видите много клеток с замками. Чтобы освободить каждого зверя, нужно четырежды ударить по замку. Изумруд находится в мертвой зоне в середине уровня. Если вы откроете все клетки, вам достанется 500 тысяч очков. Когда все сделано, выйдите через дальнюю левую сторону. Там находится еще один изумруд. Когда упадете на колесо, старайтесь держаться правой стороны, иначе оно пошлет вас не в правую шахту, а к месту старта. То же самое произойдет, если вы не взяли изумруд из звериной тюрьмы.

Правая шахта

Здесь все почти так же, как в левой шахте. Когда Соник полетит вверх, подхватите его рычажком. Трубы ведут в центральный участок. Чтобы подняться наверх, запустите Соника направо, а оттуда на платформу. На ней он доберется до дальнего левого зала. Там лежит еще один изумруд. Добраться до колец действительно трудно. Единственный способ оказаться у второго спуска – это оттолкнуться от врага, летающего вокруг. Обязательно возьмите кольцо в трубе, ведущей вниз.



Комната босса

Этот босс, как и первый, не в состоянии убить вас. Пролетев через рычажки, вы окажетесь в тюрьме животных.

Сначала запустите Соника в правый или левый канал. Потом поразите все трубы, пользуясь одним из рычажков. Потом придерживайтесь левой или правой стороны, чтобы остаться в безопасности.

Призы

— Поршни с огнями: чтобы получить 200 тысяч очков, войдите в каждый поршень в обеих шахтах.

— Зал силы: прохождение любого зала силы в центральном участке добавит вам 100 тысяч очков.

— Множитель вдвое: в центральном участке трижды пройдите через мегапетлю.

— Ворота шаров: в тюрьме животных и на вершине поршней в правой и левой шахтах.

— Время: уложившись в 15 или 16 минут, вы получите 10 миллионов очков.

Выяснение отношений

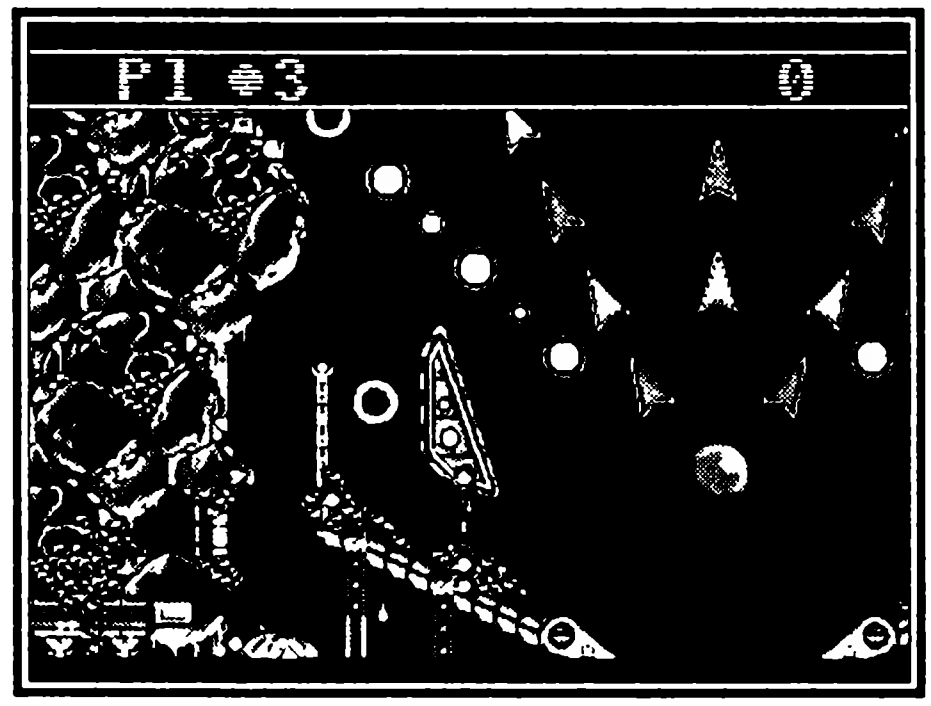
Участки: центральный внутренний (стартовая позиция), правый и левый внутренние, источники бомб, левый и правый внешние, комната босса.

Центральный внутренний участок

Ваша задача – получить изумруд, который закрывают четыре блока. Разрушьте их прямыми ударами рычажков. Направьте Соника налево и направо, к спусковым механизмам. Имейте в виду, что устройства на этом уровне работают автономно. Когда вы придете из шахты, они не будут действовать. Как только с блоками будет покончено, откроются выступы, с которых вы сможете отправиться в небольшую шахту.

Левый внутренний участок

Вы доберетесь сюда с левой крыши стартового экрана. Если бомбометатель на месте, он отправит вас в маленькую шахту. Если нет – летите в левый наружный участок. Чтобы попасть внутрь, позвольте Сонику упасть между рычажками и ищите отверстие слева. Вы откроете проход, ведущий к изумруду. Подождите, когда Соник окажется на кончике левого рычажка, и изо всех сил запустите ежика в дальний правый угол. Если вы поразите механизм, проход откроется. Он приведет вас к грохочущей петле, призу Роботника и изумруду. Левый внешний канал, если вы удалили блоки, позволит увеличить премию Роботника. Если вы поразите три цели на этом уровне за десять секунд, вас ждут еще дополнительные очки.



Правый наружный участок

Изумруд здесь, действительно, снаружи, но добраться до него можно изнутри. Про-

сто летите далеко направо. Сначала вы поразите бомбометателя, потом доберетесь до цепи. Когда появится надпись «Крутитесь вдаль!», Соник сможет вылететь наружу и взять изумруд. Внутренние правый и левый каналы ведут в грохочущую петлю, левый наружный – обратно в шахту. Если вам нужны все кольца, убедитесь, что ничего не забыли в грохочущей петле.

Источники бомб

Вы не найдете в этой зоне ничего хорошего, пока не соберете все изумруды. Она служит входом в комнату босса, а бомбы поднимают Соника вверх. Когда вы готовы, летите к цепи.

Левый и правый наружные участки

Здесь изумруд спрятан далеко снаружи. Проделайте весь путь наверх и за пределы участка. Постарайтесь, чтобы Соник не промахнулся мимо платформы. В конце вы окажетесь в небольшой зоне с цепью. При помощи нового рычажка запустите Соника в изумрудный зал, если вы промахнетесь, придется попытаться еще раз. Чтобы добраться до кольца снаружи, нужно совершить прыжок с платформы. Поверьте, что это возможно.

Комната босса

Существует пять способов попасть на корабль доктора Роботника. Один – при помощи бомб, два других – по нижней стороне крыльев (через цепь и вращающийся перелет), и еще два – по вершине крыльев (вращение и троекратный удар в окно). Пять раз ударьте по кнопке, потом бейте по сторонам. Если вы сделаете все правильно, кабина Роботника станет доступной. Продолжайте, пока не появится надпись, потом еще пять раз поразите кнопку. если вас выбросят наружу, вы окажетесь в месте, откуда совершали вращающийся прыжок. За это время Роботник успеет починить окно.

Призы

— Множитель вдвое: пройдите через все ворота любой шахты.

— Время: от восемнадцати до девятнадцати минут, впрочем, уложиться в него почти нереально.

— Гремящие петли: по 100 тысяч очков за каждую. Пройдите через петлю пять раз.

— Приз Роботника: он действует только если вы были в ветряных метателях. Миллион очков умножается на количество посещений этих мест.

— Джэкпот: дает по десять тысяч за каждый удар по призовому кругу.

— Экстра-жизнь: 5 миллионов за каждый шар экстра-жизни.

Вы победили доктора Роботника и можете наслаждаться незаслуженно коротким финалом.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

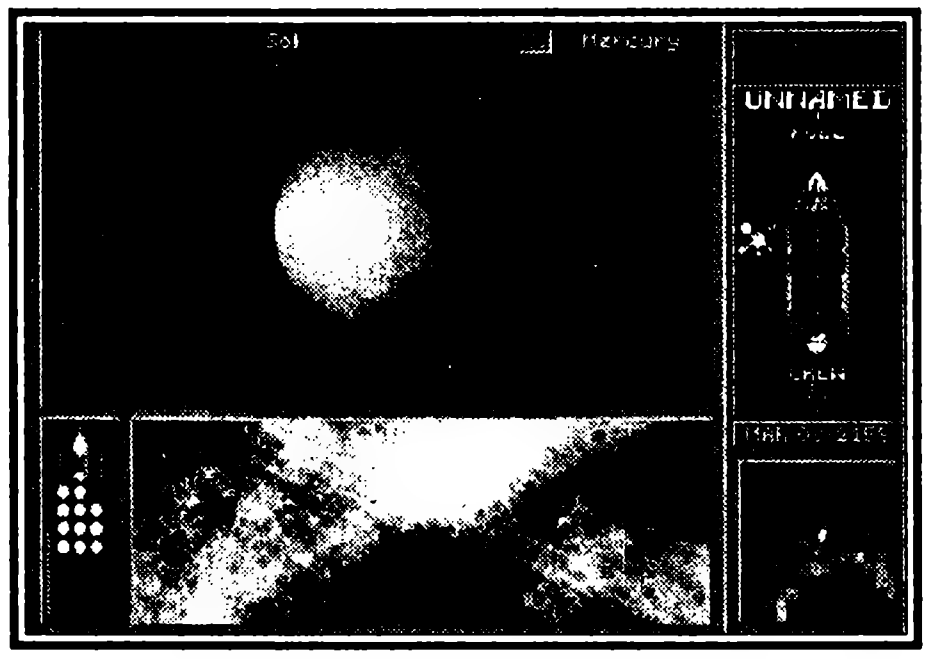
STAR CONTROL 2

ЗВЕЗДНЫЙ КОНТРОЛЬ 2

Virgin Interactive/Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Классическая игра, сочетающая в себе жанры стратегии и action, обладающая\ прекрасным графическим оформлением. Вам предстоит исследовать безграничные просторы Вселенной, вступать в контакты с инопланетными цивилизациями, торговать, проявлять искусство торговца, дипломата и стратега. Изюминкой игры является уникальный режим аркадных поединков между космическими кораблями. Эта игра никого не оставит равнодушным.

Предыстория



Появление первой части игры в незапамятные времена на PC, которая называлась просто «Star Control» (о возможном продолжении тогда еще информации не было), вызвало массу восторженных откликов у любителей быстрых динамических игр. Идея игры отличалась предельной простотой: играют человек против человека или человек против компьютера. У каждой стороны есть возможность набрать команду космических кораблей разного состава, причем у корабля каждого типа были свои, уникальные возможности и характеристики. Одна сторона обычно сражалась за Альянс Свободных Звезд (условно – «положительные»), а другая – за Иерархию (столь же условно «отрицательные» захватчики); сражение ведется до полного уничтожения одной из сторон.

В игре было предусмотрено два режима ведения боя: тактический и стратегический. Попытка авторов придать своей превосходной динамической «стрелялке» какие-то стратегические черты оказалась, скажем прямо, неубедительной, так что «Star Control» можно смело считать просто отличной динамической игрой. Основной интерес игре придавали именно отличающиеся свойства кораблей и необходимость правильно их использовать. Скажем, слабый, но маневренный корабль иногда способен успешно бороться с бронированным гигантом – за счет знания своих сильных сторон и умения отыскать слабые места у противника.

Выход «Star Control-2» произвел истинную сенсацию – сохранились все основные достоинства старой игры, но бывшая динамическая игра обрела захватывающий сюжет, а графическое и звуковое оформление могут служить эталоном для многих производителей игровых программ. Эта великолепная метаморфоза не огорчит и поклонников незамысловатых старых космических сражений – фактически «Star Control-2» состоит из ДВУХ игр, и одна из них («Super Melee») является улучшенным вариантом старого «Star Control», с добавленными новыми типами кораблей (их стало 28!) и усовершенствованной графикой. Ну, а вторая игра – собственно «Star Control-2» – это увлекательное приключение, в котором вам придется проявить как военные, так и дипломатические способности.

Режим «Super Melee» в особых пояснениях не нуждается, разве что стоит рассказать об основных принципах космических боев. Корабли сражаются всегда «один на один»; после полного уничтожения экипажа одного из них на его место вступает другой корабль из этой же команды. Это повторяется, пока в одной из команд еще остаются корабли.

У каждого корабля есть два важнейших показателя – численность экипажа и энергия. Экипаж равноценен «жизни» корабля, он убывает от применения оружия противника и от столкновения с планетами. Добавить себе экипаж во время сражения могут только корабли Миконов (особое свойство восстановления экипажа) и Сирен (особое свойство – выманивание экипажа у противника). Энергия необходима для применения оружия и особых свойств корабля, и ее уровень восстанавливается со временем. Для применения особых свойств часто бывает необходимо, чтобы энергия была выше определенного уровня.

Для управления космическим кораблем необходимо пять кнопок:

— Поворот налево (←),
— Поворот направо(→),
— Ускорение вперед (A),
— Стрельба (B),
— Применение специального свойства.

Способы применения оружия и специальных свойств у разных кораблей существенно отличаются; впрочем, ничего особенно хитрого здесь нет, и эксперименты быстро приведут к успеху.

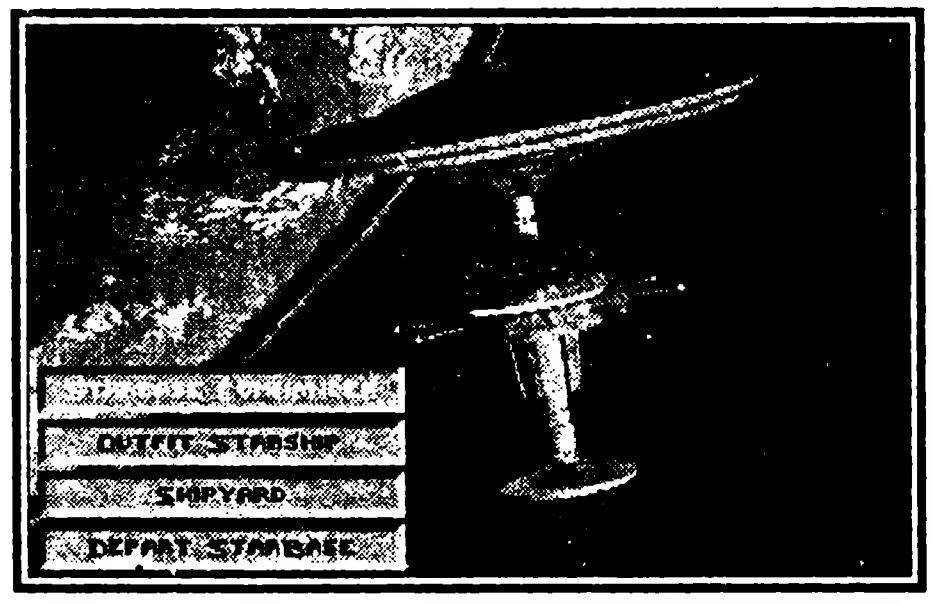
Несколько слов стоит сказать о специфике сражений в космосе. Единственной внешней силой, существенно влияющей на движение корабля в безвоздушном пространстве, становится гравитация планеты. Она может изменять направление движения корабля и даже ускорять его, если корабль проходит по касательной линии. Умелые игроки пользуются гравитацией планет для того, чтобы разгонять свои корабли за пределы возможностей двигателя.

Участок космоса, где происходит сражение, как бы «склеен»: корабль, уходящий за пределы его верхнего края, появляется снизу, и наоборот. То же самое относится к левой и правой сторонам участка. Покинуть поле боя практически невозможно (есть небольшое исключение: техника Предтеч в «основной» игре даст вам такую возможность, но... об этом позже). «Super Melee» дает превосходную возможность попрактиковаться неопытным игрокам перед тем, как лезть в драку с Иерархией.

Завязка сюжета «Star Control-2» становится вполне понятной из заставки. Земная научная экспедиция в системе Унцервальд занималась археологическими исследованиями на планете, принадлежавшей загадочной исчезнувшей древней расе – Предтечам. Информация о Предтечах была крайне скудной, так что нетрудно представить себе радость исследователей, когда на Унцервальде был обнаружен целый покинутый подземный город Предтеч.

В это самое время на Альянс Свободных Звезд, куда входила и Земля, напали силы Иерархии под предводительством воинственной расы Ур-Куан. Земляне и их союзники по Альянсу успешно отражали натиск врага, и им было некогда заниматься затерянной на окраине Галактики научной экспедицией. Связь с Унцервальдом прекратилась, и ученые были отрезаны от внешнего мира; громадное расстояние не позволяло

общаться по радио, а корабль за экспедицией вовремя не пришел. В самый переломный момент войны, когда объединенный флот Альянса готовился нанести Иерархии решающее поражение, произошло нечто трагическое и непредвиденное. Ур-Куаны и их союзники по Иерархии – Кор-А – неожиданно для всех применили таинственное сверхоружие и уничтожили сконцентрированный для атаки флот Альянса. Альянс перестал существовать. Все входившие в него цивилизации оказались под позорным «рабским щитом» – непроницаемым силовым полем. «Рабский щит» не давал космическим кораблям садиться на планету и стартовать с нее, а вдобавок к этому не позволял вести переговоры с поверхностью при помощи радиоволн.



Все эти события оставались неизвестными экспедиции на Унцервальде. Ученые ломали голову над вопросом, куда пропала Земля, и искали способ вернуться обратно. Их поиски увенчались успехом: подземный комплекс Предтеч оказался... заводом космических кораблей! Там был обнаружен «скелет» последнего строившегося корабля, способный перемещаться в пространстве и оснащенный лишь самым необходимым оборудованием. Никакого дополнительного оборудования не было, однако экспедиция получила возможность вернуться на Землю. На борту громадного корабля-носителя находится один-единственный ракетный крейсер. Сам корабль Предтеч пока что в боях использовать не стоит. Зато позднее, когда он будет нормально оснащен... Но мы, кажется, забегаем вперед. Здесь вводная часть заканчивается, и корабль экспедиции входит в Солнечную систему.

Управление в игре

Если в «Super Melee» вы можете сами определить наиболее удобные вам игровые клавиши, то в «Star Control-2» они строго фиксированы. В разных игровых ситуациях одни и те же клавиши имеют разные функции.

В правой части экрана расположено небольшое изображение вашего корабля-носителя. Здесь вы получаете важную информацию:

Какие боевые корабли находятся на борту носителя
Сколько на борту человек экипажа (CREW)
Сколько осталось топлива (FUEL).

Космические сражения

Сражения обычно происходят либо в космическом пространстве, либо в звездных системах. С некоторыми противниками можно договориться на более мирный вариант, с некоторыми приходится драться.

При встрече с кораблями вы узнаете их количество. Если же корабли заполняют весь экран (обычно это случается при выходе на орбиту «главной» планеты какой-либо расы), значит, флот победить в бою принципиально невозможно, и нужно добиться своей цели дипломатическими средствами или хитростью.

Система срочного выхода из боя устанавливается на ваших кораблях вскоре после начала игры, при стыковке с околоземной базой (см. ниже). Применение ее позволит вам покинуть заведомо проигрышный бой, но учтите: при активации системы ваш корабль на некоторое время останется беззащитным и неуправляемым, к тому же активация системы расходует 10 единиц топлива.

Космический полет

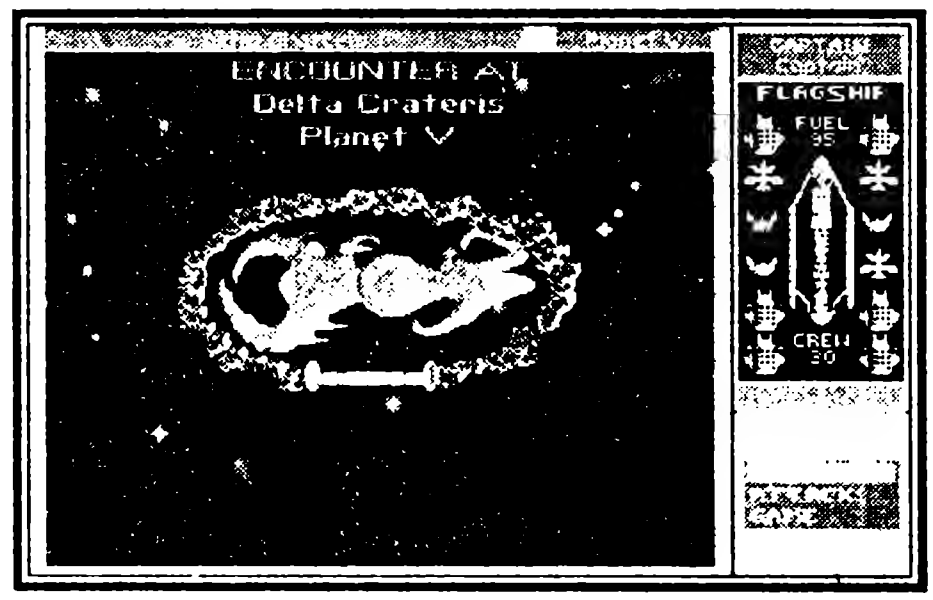
Повороты корабля – стрелки направо/налево
Ускорение (A)
Переход в игровое меню (Start)

Космический полет может осуществляться в звездных системах, где вокруг звезды по орбитам обращается несколько планет, а также непосредственно в пространстве, куда вы попадаете при выходе за пределы системы. Несколько позднее ваш корабль получит возможность перемещаться в квази-пространстве и совершать громадные прыжки. В квази-пространстве действуют практически те же правила полета, что и в обычном пространстве. Игровое меню, вызываемое в космических полетах нажатием клавиши Start дает доступ к весьма разнообразным функциям. Передвижение по нему осуществляется клавишами крестовины, а выбор отдельных пунктов – клавишей A. Меню выглядит следующим образом:

— STARMAP – режим звездной карты. Здесь вы сможете задать вашему кораблю курс на какую-нибудь отдаленную звездную систему и поставить его «на автопилот», а также просто ознакомиться с расположением звездных систем в вашем секторе. В режиме автопилота корабль просто летит по кратчайшей линии, не обращая внимания на возможные встречи с врагами. Чтобы выйти из режима автопилота, достаточно просто нажать какую-либо из управляющих клавиш со стрелками. В режиме звездной карты клавиши со стрелками перемещают указатель на конечную точку маршрута, причем наверху отображаются текущие координаты указателя. Нажатие управляющей клавиши устанавливает автопилот на текущий указатель. Если теперь вы выйдете из режима автопилота, то корабль автоматически направится к этой точке.Обратите внимание на серый круг, расположенный вокруг вашего текущего местонахождения. Он показывает расстояние, на которое корабль сможет переместиться на своем запасе топлива. По мере знакомства с различными звездными расами на звездной карте будут появляться разноцветные круги. Это сферы влияния различных рас; почти все встреченные там корабли будут принадлежать именно этой расе.
Сферы влияния могут изменять свои размеры, передвигаться или вовсе исчезать. Это обусловлено развитием сюжета.

— MANIFEST – получить справочную информацию по грузу корабля. Вы можете получить справку по следующим видам груза:

— CARGO – груз, собранный на планетах и предназначенный для переработки в энергию (RU). Здесь же показывается груз, состоящий из собранных вами инопланетных форм жизни, он продается торговцу Мельнорм.



— DEVICE – различные устройства, помогающие вам в борьбе с Ур-Куанами и используемые по мере развития сюжета. Когда вы должны воспользоваться тем или иным устройством, выберите «USE» в этом пункте меню.

— ROSTER – оперативные изменения в экипажах различных ваших кораблей.

— EXIT MENU – выход из подменю «MANIFEST».

— GAME – основные функции игры:

— SETTINGS – настройка параметров игры (Включение/Отключение музыки и звуковых эффектов, изменение имени игрока и названия основного корабля и т.д.)

— EXIT MENU – выход из меню. Снова этот пункт дублируется нажатием клавиши Start.

— NAVIGATE – возвращение в режим полета.

Исследование планет и высылка зонда

Главная цель исследования планет – сбор полезных минералов, которые позднее перерабатываются в энергетические единицы, а также биологических форм.Можно думать об энергетических единицах (RU) как о «деньгах», на которые вы на базе закупаете всю оснастку для своего корабля. Чтобы выйти на орбиту планеты, вам достаточно «наехать» на нее своим кораблем. Появится то же самое меню, что и для режима космического полета, но в нем добавится один пункт – SCAN, то есть сканирование поверхности планеты перед высылкой зонда. Выбор этого пункта раскроет новое меню:

— MINERAL – сканирование минералов.

— ENERGY – сканирование источников энергии на поверхности.

— BIOLOGICAL – сканирование биологических объектов, то есть местной флоры и фауны.

— DISPATCH – высылка на поверхность планеты зонда. Зонд приземляется в точку, которую вы выберете сами клавишами со стрелками. На поверхности планеты зонд перемещается клавишами со стрелками, а кнопка B позволяет вести огонь по местной жизни, будь она враждебна к вам или равнодушна. Подстреленную живность следует собирать для продажи торговцу – Мельнорм. Чтобы подобрать что-то с поверхности, достаточно «наехать» зондом на обнаруженную при сканировании точку.Некоторые планеты на редкость негостеприимны, поэтому нужно поскорее стараться закончить дела и вернуть посадочный модуль с собранными материалами на борт, пока остался в живых хотя бы один член экипажа зонда (зеленые кружки внизу слева). Технологическая информация, купленная у торговца, позволит вам уменьшить потери от враждебной среды на поверхности планеты.

— EXIT MENU – выход с орбиты в космическое пространство.

Околоземная космическая база

Космическая околоземная база становится для вас основной точкой, где вы улучшаете оснащение своего корабля, заправляете его топливом и производите все прочие действия. Прежде чем пользоваться базой, вы должны вытащить ее экипаж из малоприятного положения и договориться о дальнейшем сотрудничестве.

При оснастке и заправке корабля расходуются энергетические единицы (RU). Для накопления RU вы должны привозить на базу побольше разных минералов. Обычные,

повседневные минералы дают мало RU на единицу веса, чем более экзотичен минерал, тем больше RU он дает.

На экране с вращающейся базой можно выбрать один из четырех пунктов:

— STARBASE COMMANDER – поговорить с командиром базы, обсудить последние новости. У командира, в частности, вы сможете узнать много интересного о войне Альянса с Иерархией, о расах-участниках и о многом другом.

— OUTFIT STARSHIP – оснащение и заправка корабля-носителя. Вы увидите изображение корабля с установленными на нем модулями и сможете сделать следующее:

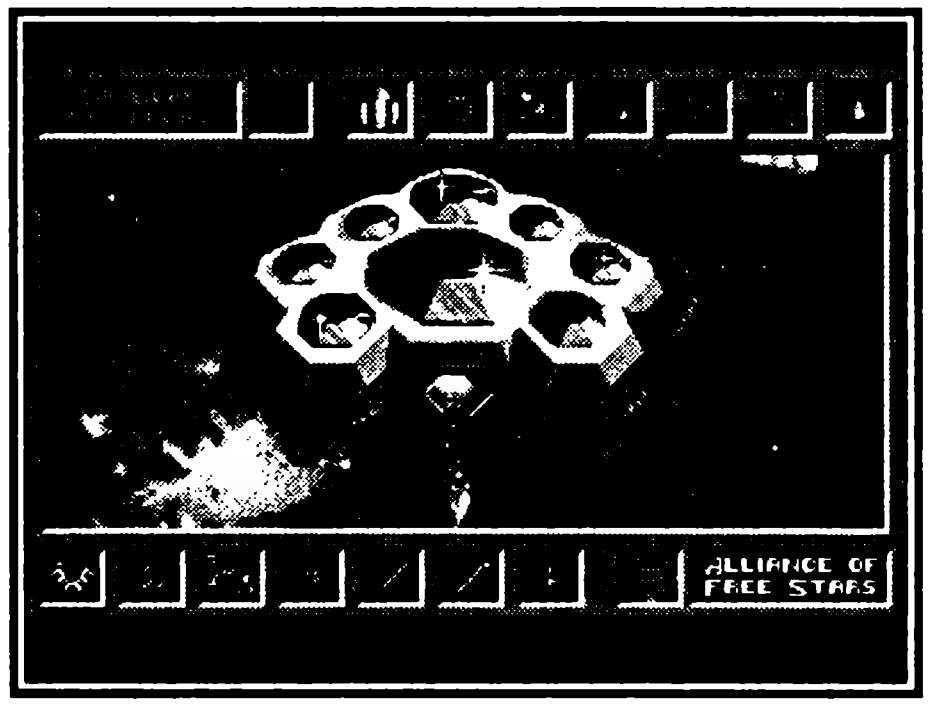
+ FUEL – добавить топлива
- FUEL – уменьшить количество топлива
+ MODULE – добавить модуль
- MODULE – снять модуль
EXIT MENU – выход из меню.

Под изображением корабля указываются самые важные тактические показатели. Это максимальная линейная скорость (Maximal Velocity), максимальная скорость поворота (Turn Rate), энергия, вырабатываемая силовыми установками во время сражений (Combat Energy) и максимальное количество топлива на борту (Maximal Fuel). Левее указывается, в каких направлениях ведется огонь из пушек. Вы не можете по своему желанию устанавливать пушки на хвост или на нос. Все происходит по-другому: с каждым новым установленным модулем пушек корабль Предтеч получает возможность вести огонь с еще одного направления. Обратите внимание, что пушки можно ставить только в места, обозначенные синим на схеме корабля! Ассортимент модулей, устанавливаемых на ваш корабль, изменяется по ходу игры.

В самом начале вам будут доступны следующие модули:

Planet Lander – зонд для высадки на планеты
Fusion Thrust – импульсный двигатель, увеличивающий скорость корабля
Turning Jets – маневровые двигатели, ускоряющие повороты корабля
Crew Pod – отсек для экипажа
Store Bay – грузовой отсек
Fuel Tank – топливный отсек
Dynamo Unit – устнановка, дающая энергию для стрельбы из бортовых пушек
Ion-Bolt Gun – пушка для сражений.

На корабле Предтеч модули устанавливаются как бы в двух разных «уровнях». Маневровые и импульсные двигатели занимают один из этих «уровней», а все остальные модули – другой. Если установить на корабль несколько модулей одного вида, то их действие усиливается. Например, два модуля импульсных двигателей ускорят ваш корабль существенно лучше, чем один. Как уже говорилось, по ходу игры вы будете знакомиться с новой технологией и получите возможность ставить на



корабль значительно более эффективные модули. Источником технологической информации для вас будет торговец- Мельнорм.

— SHIPYARD – корабельная верфь. На первых порах корабль Предтеч в боях имеет очень мало шансов, но он может выполнять функции носителя других космических кораблей. На борт помещается до 12 кораблей.Некоторые виды кораблей можно будет производить на своей базе и рассчитываться за них RU, другие корабли вы получите как вклад дружественных рас в вашу борьбу с Ур-Куанами. Корабли вы можете переработать обратно в RU, если энергия вам нужнее, чем лишние корабли. На верфи тоже есть свое меню:

+ CREW – добавить экипаж на корабль
- CREW – снять экипаж с корабля
+ SHIP – добавить корабль в свободный отсек
- SHIP – убрать корабль из отсека и переработать его в RU
GAME – общие игровые функции (о них уже говорилось выше)
EXIT MENU – выход из меню.

— DEPART STARBASE – ваш корабль покидает базу и выходит в Солнечную систему.

Диалоги

Основным средством борьбы с Ур-Куанами должна стать умелая дипломатия, иногда – хитрость. Основная схема общения с разными расами такова: вы встречаете собеседника и получаете возможность выбрать один из вариантов вашей реплики в разговоре. Как правило, разные реплики сответствуют разным «тактикам» беседы – уклончивой, нахальной, правдивой и так далее. Клавиши со стрелками вверх и вниз перемещают по перечню реплик.

Клавиша Start позволяет вам снова прочитать последнюю реплику вашего собеседника. С управлением, кажется, все. Теперь – о том, что и как делать для спасения Земли и ее союзников.

Вариант прохождения игры, приводимый ниже, ни в коем случае не является однозначным. Вероятно, он даже не является оптимальным, поскольку можно завершить игру, так и не увидев множества заложенных в ней возможностей, а это было бы обидно. Скорее, мы приводим «информацию к размышлению», то есть основные ключевые моменты.

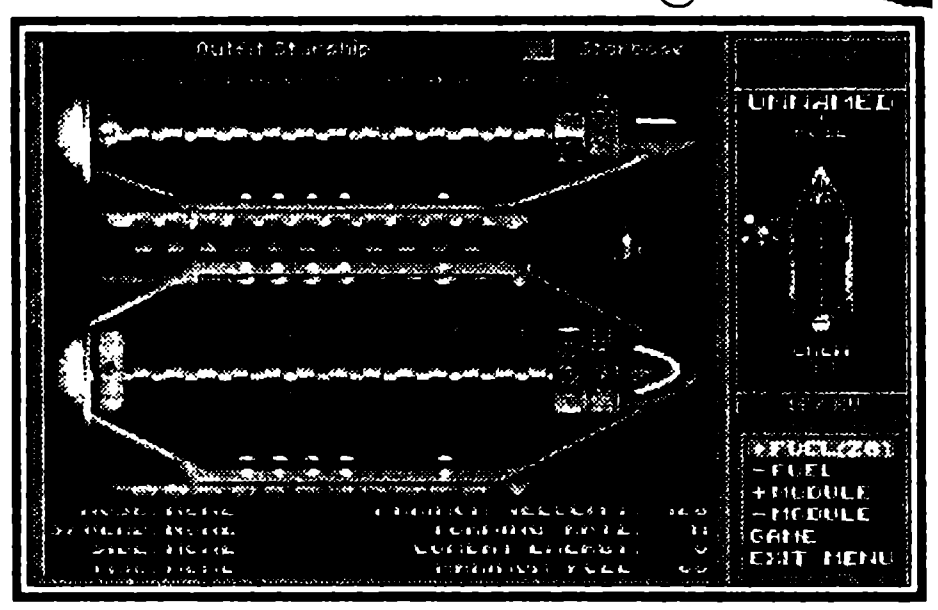
Вы начинаете игру в 2155 году, и должны завершить игру до 2159 года, до главного наступления Кор-А, несущего гибель всем просвещенным расам Галактики.

Ваш корабль исследует Солнечную систему и подходит к Земле. Сама планета Земля покрыта «рабским щитом», и никакая связь с поверхностью невозможна.

Около Земли по орбите обращается космическая база. При подходе к базе вас встречает небольшой Ур-Куанский корабль; он обещает проинформировать всех Ур-Куанов о вашем прибытии, чтобы ваш корабль своевременно уничтожили.

База испытывает трудности с энергией, и для налаживания нормальной связи вам придется доставить на базу немного радиоактивных минералов. Ближе всего вы их сможете взять на Меркурии. Будьте осторожны при высадке, чтобы зонд не погиб на поверхности. Когда вы возвращаетесь на базу и благополучно передаете радиоактивные минералы, командир базы усомнится в вашей способности вести борьбу против империи Ур-Куанов и Кор-А. В качестве доказательства вы должны разгромить лунную базу, где несут совместное патрулирование корабли Ильвратов и Спатов. Соглашай-

тесь и отправляйтесь на Луну, просканируйте поверхность на энергию и высадите туда зонд. База оказывается давно заброшенной, там никого нет. Перед обратным полетом к базе обязательно сохраните вашу игру. Ваше возвращение становится приятным сюрпризом для командира базы. А для вас – сюрприз неприятный в лице немного потрепанного, но вполне боеспособного ильвратского корабля. Переговоры ни к чему не приведут, придется драться. Ильврат легко уничтожается ракетным крейсером.



Победив Ильврата, вы сможете оснастить свой корабль и заправить его топливом. В Солнечной системе нужно сделать еще пару полезных вещей. На Плутоне вы найдете одинокий корабль Спатов. Постройте разговор с ним так, чтобы запугать трусливого Спата и заставить его перейти на вашу сторону. Спат сообщит вам координаты своей звездной системы и пароль для общения с Высшим Советом Спатов. На Плутоне же есть экзотические минералы, дающие немалое количество RU при возвращении на базу. Итак, первоочередная задача – налаживание контактов с различными расами.

Проще всего заключить договор с мирной и слегка ненормальной расой птичек – Пкунков. Их главная система находится не так далеко от Земли (Gamma Krueger, 952.2:052.5). Пкунки подарят вам устройство под названием Clear Spindle и четыре своих корабля. Clear Spindle вам еще сильно пригодится. Потом Пкунки периодически будут рваться к своим собратьям-Йехатам. Пару раз вы смоэжете остановить неразумных Пкунков, а потом они исчезнут со звездной карты. Не огорчайтесь, с ними в конце все будет хорошо. Чтобы добиться союза со Спатами, вы должны слетать по указанным координатам (Epsilon Gruis I – спутник, координаты 241.6:368.7) и назвать пароль. Спатов выжили с родной планеты какие-то жуткие чудовища, и население планеты переселилось на спутник. Спаты согласны на союз с вами при условии, что вы истребите всех хищников. Летите на планету и перебейте всех зверюшек на ее поверхности. Потом приставайте к Спатам и угрожайте, пока они от обещаний не перейдут к делу. Кстати, Спаты потом неизбежно покинут вас.

Раса существ-тройняшек Зок-Фот-Пик (Alpha Tucana, 400.0:543.7) страдает от междоусобиц Ур-Куанов и Кор-А. Помогите им и сбейте черный крейсер Кор-А. От Зок-Фот-Пиков особой помощи не будет, но помогать слабым нужно из соображений гуманности.

В системе Gamma Vulpeculae (371.3:253.7) вы сможете заключить пакт с расой Орц. В разговоре будьте очень осторожны и не затрагивайте «больную тему» – истребленную Орцами расу Андросинт. Андросинтам все равно уже не помочь, а отношения с Орцами будут испорчены. Когда вы достигнете взаимопонимания с Орцами, то сможете посетить систему Delta Vulpeculae (372.1:261.9), спутник планеты II. На поверхности необходимо найти полуустройство, полусущество «Щит Таало», предохраняющее от телепатического воздействия.

Перед контактом с мистической расой Арилау доберитесь до системы Alpha Pavonis (056.2:800.0) и заберите на планете VII Ур-Куанский искривитель пространства (Ur-

Quan Warp Pod). С этим устройством выходите к точке 043.9:637.2. С 17 по 20 число КАЖДОГО месяца здесь открывается вход в квази-пространство. В квазипространстве вы отыщете планету Арилау (справа наверху). Арилау согласятся на союз и починят сломанный искривитель. У вас появится Portal Spawner. Это устройство дает возможность нырять в квазипространство в любой желательный для вас момент

Координаты выходов из квази-пространства

921.0:610.4	860.7:015.1	230.1:398.8
036.8:633.2	073.5:315.3	567.3:120.7
611.6:413.1	005.0:164.7	775.2:890.6
011.1:940.9	565.7:971.2	584.9:621.3
409.0:774.8	190.9:092.6	318.3:490.6

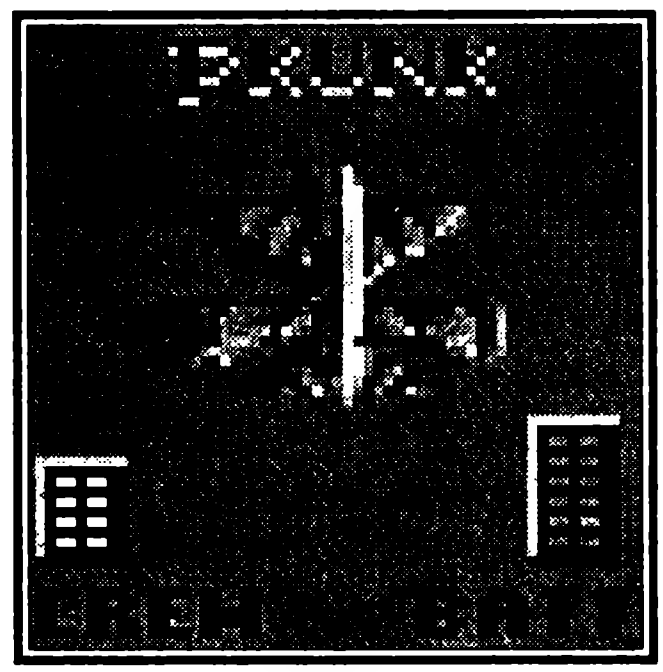
В системе Arcturus (964.5:579.1), спутник планеты I, вы сможете получить устройство космической связи Burvix Caster. Применяя Burvix Caster, вы можете в любой момент вызвать космического торговца-Мельнорма. Мельнорм продает любую (в первую очередь – технологическую) информацию в обмен на биоформы и информацию о местонахождении особых планет – так называемых Радужных Миров. Чтобы продать координаты Радужного Мира, вы должны сначала посетить его сами и выйти на орбиту этой планеты.

Координаты систем с планетами радужных Миров

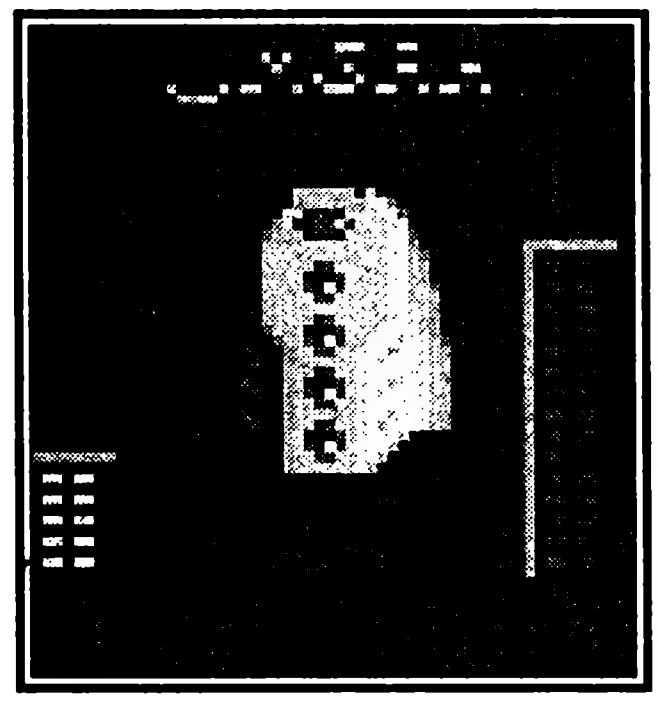
962.5:700.0	468.1:096.6
853.4:879.7	766.6:866.6
283.6:785.7	543.7:827.0
996.0:904.2	602.0:297.9
039.5:745.8	741.6:508.3

Вопрос о том, когда какую систему посетить и когда продать полученную информацию, Мельнорму, оставляем на ваше усмотрение. Покупайте у Мельнорма всю информацию, в первую очередь – сведения о новых технологиях. Мельнорм расскажет вам всю подоплеку «ритуальной» войны между Ур-Куанами и Кор-А, а также сообщит массу других интересных сведений. Особенно важно для вас узнать о способе, каким раса Миконов разрушает поверхности планет и приспосабливает их для своей жизни.

В системе Beta Copernicus (600.8:261.1), на планете I вы найдете фрагмент оболочки Микона (Egg-Case Fragment). Этот предмет вы сможете продать Друудjам в системе Zeta Persei (946.9:280.6) в обмен на предмет под названием Rosy Sphere. Не покупайте у Друудjей ничего, кроме Rosy Sphere, все прочее вам абсолютно не нужно.



Еще одна раса потенциальных союзников – растения Сапоксы из системы Beta Librae (741.4:912.4). Поговорите с ними и получите принадлежавший Утвигам сломанный ультрон (Broken Ultron). Вы должны починить ультрон и вернуть его законным владельцам. Два необходимых для ремонта устройства у вас уже имеются, это Clear Spindle и Rosy Sphere. Остается получить еще одно, Aqua Helix. Этот предмет защищен военной мощью расы Траддаш.



В системе Alpha Tauri (022.9:366.6) вы сможете натравить воинственных, но излишне доверчивых Ильвратов на Траддашей. Для этого воспользуйтесь устройством Burvix Caster в этой системе и продиктуйте Ильвратам волю их божеств – напасть на Траддашей. Ильвраты снимаются с места и идут драться. В результате Ильвраты и Траддаши взаимно уничтожают друг друга. Aqua Helix находится в системе Zeta Draconis (277.6:867.3), планетаI.Вы сможете нормально забрать оттуда Aqua Helix, когда система выйдет из сферы влияния Траддашей. Поочередно воспользуйтесь тремя своими предметами:

— Aqua Helix
— Rosy Sphere
— Clear Spindle, и ультрон будет починен (вместо Broken Ultron появится Repaired Ultron).

Не так уж далеко от сферы влияния Траддашей проживает раса шутников-Умга. Правда, юмор их носит весьма специфический оттенок. Умга захватили Ур-куанскую Говорящую Зверюшку (Talking Pet) и развлекаются с ней. Чтобы убедить их отдать Зверюшку вам, посражайтесь с Умга и уничтожьте около десятка их кораблей. Ваша цель находится в системе Beta Orionis (197.8:598.8), планета I.

Зверюшка оказывается жабой довольно отвратного вида, к тому же она пытается подчинить вас своей воле. Но полученный вами «Щит Таало» не даст Зверюшке этого сделать. Наверное, вы уже многократно сталкивались с рехнувшимися исследовательскими зондами, которые непонятно почему нападают на вас, хотя до этого заверяют в своем миролюбии. Это – печальный результат ошибки расы газовых пузырей Слайлэндро из системы Beta Corvi (033.3:981.2), планета IV. Посетив эту систему и рассказав хозяевам о безобразном поведении зондов, вы узнаете код для самоуничтожения зондов. Вскоре после передачи кода зонды перестанут вам досаждать. Верните починенный ультрон законным владельцам – Утвигам из системы Beta Aquarii (862.9:869.4). Утвиги предложат вам забрать со второго спутника планеты VI системы Zeta Hyades (850.0:937.2) чрезвычайно мощную бомбу. Там вы встретитесь с несколькими кораблями Друуджей, которые придется уничтожить. Заберите бомбу. В системе Delta Lyncis (570.4:979.5), на планете I, обитает живая и весьма зловредная тварь. После долгой стрельбы и усилий ваш зонд сможет подстрелить ее и взять на борт. Тварь нужно будет отдать адмиралу Зексу в системе Alpha Cerenkov (422.0:198.6), планета I, в обмен на замороженных последних самок расы Шофикстов. Правда, адмирал попробует вас надуть, но кончится это для него плохо, а ваш зонд сможет забрать с поверхности планеты резервуары с самками Шофикстов – Shofixti Maidens.

Отдайте вашу находку последнему воину погибшей расы Шофикстов, капитану Танаке (Delta Gorno, координаты 290.8:026.9). При встрече будьте осторожны: корабль Танаки совсем разваливается, и он сослепу принимает вас за Ур-Куана. Вам необходимо трижды вступить с ним в бой и каждый раз обругивать его как можно оскорбительнее, после чего применять устройство аварийного выхода из боя. После третьей попытки Танака, наконец, приходит в себя, и вы отдаете ему самок для возрождения расы Шофикстов.

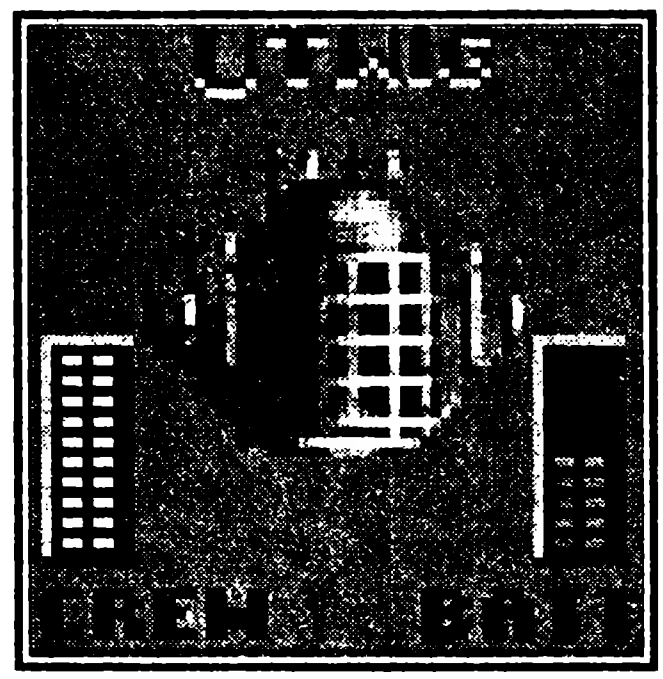
Когда раса Шофикстов будет возрождена, возьмите на базе хотя бы один их корабль. Это поможет вам при встречах с птицами-Йехатами (главной их системой является Gamma Serpentis, 492.3:029.4). Йехаты были вынуждены перейти на сторону Ур-Куанов по велению своей королевы, но продолжают терзаться угрызениями совести. Если вы предъявите им доказательство возрождения Шофикстов в виде корабля Шофикстов, у Йехатов происходит раскол и начинается гражданская война. Восставшие Йехаты на вашей стороне, они при встречах подкинут вам несколько кораблей, но остерегайтесь тех Йехатов, что верны королеве.

Если вы уже купили у Мельнорма информацию о разрушении Миконами родной планеты Сирен, вы можете заняться привлечением Сирен на свою сторону. Добудьте еще один фрагмент оболочки Микона (Egg-case Fragment) на планете I системы Gamma Scorpii (647.9:206.2) или планете I системы Gamma Brahe (635.4:272.9). В системе Betelgeize (412.5:377.0) пообщайтесь с Сиренами и расскажите о плохом поступке Миконов. Посетить Сирен вам придется дважды. На второй раз Сирены решат уничтожить Миконов, а для этого вы должны вернуть Сиренам их боевые корабли. Отправляйтесь на спутник планеты I Epsilon Cameleopardis (593.7:393.7), там на поверхности вы обнаружите вход в подземное хранилище. Специалисты Сирен откроют вход вовнутрь.

Возвращайтесь к Сиренам. Они планируют заманить Миконов в ловушку и уничтожить, вы должны помочь им и передать Миконам дезинформацию. Поговорите с Миконами (Epsilon Scorpii (629.1:220.8)) и расскажите им о новой планете для колонизации. Обрадованные Миконы отправляются на погибель, а вы прикончите охрану из пяти кораблей у планеты I в системе Beta Brahe (639.5:231.2) и получите там генератор солнечной энергии – Sun Device. Sun Device применяется над закрытой «рабским щитом» планетой Чен-Джезу в системе Procyon (074.2:226.8). Это ускоряет процесс развития Чен-Джезу, и они становятся вашими союзниками. Для переговоров с планетой воспользуйтесь устройством Burvix Caster. Чен-Джезу переоборудуют ваш корабль специально для уничтожения сверх-оружия Ур-Куанов и Кор-А – боевой платформы «Саматра», и усиливают действие бомбы Утвигов.

Платформа находится в системе Delta Crateris (620.0:593.5), планета V. Чтобы снять громадный охраняющий флот, примените Зверюшку-телепата (Talking Pet) при входе в систему. Вы получаете доступ к «Са-Матре», наступает время последнего сражения.

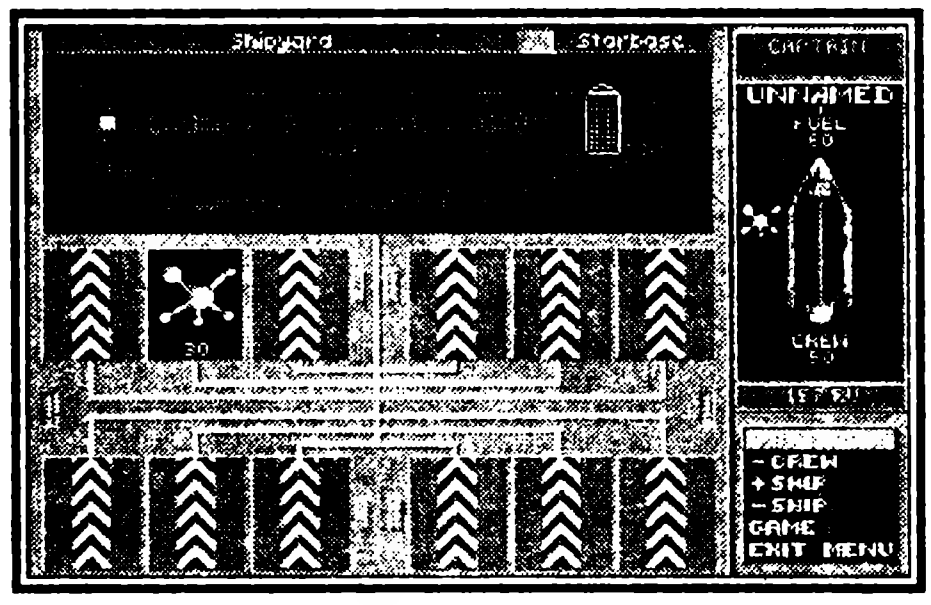
Начните с уничтожения остатков охраны (шесть кораблей). Если вы ранее вызвали гражданскую войну у Йехатов, то сейчас Йехаты придут вам на помощь и подбросят укрепления. Наконец, можно нападать непосредственно на Са-Матру. Вы должны уничтожить все генераторы силового поля и пройти через узкий проход к центру платформы. Далее от вас никакого участия уже не требуется, вы можете просто понаблюдать за окончанием игры.



Сценарии Игры

Для успешного завершения Игры необходимо победить расу Ur-Quan'ов и их двоюродных братьев Kohr-

Ah'ов, которые развлекаются проведением некоего вида олимпийских игр на приз получения боевой платформы SaMatra. Последняя нужна для тщательного уничтожения всей разумной жизни в галактике, которая может явиться (!) фактором опасности для обоих родственников в будущем.



Завершение Игры, таким образом, фиксируется в двух вариантах – наша победа: аннигилирована боевая платформа, все освободились от рабства и т.п.; наше поражение: компания «Ur-Quan & Kohr-Ah» очистила Галактику и выслала всем телексное сообщение об окончании деятельности других компаний, это обычно происходит в начале 2159 года.

Основным Фактором I Вариanта (условно здесь называемого Victory) является аннигиляция боевой платформы SaMatra, защищенной обоими космическими флотами Ur-Quan'ов и Kohr-Ah'ов у пятой планеты звезды Delta созвездия Crateris/620.0:593.5 (yellow star)/, где она запаркована до момента вручения приза чемпиону.

Оба флота в виде кольца кружатся над системой «SaMatra & V-планета». Надо совершить следующее:

— Сдвинуть кольцо «Ur-Quan & Kohr-Ah» с помощью приготовленного заранее Психологического оружия, именуемого «Talking Pet».

— Войти в систему V-планеты и пристыковаться к SaMatra.

— Выиграть навязанный бой с корабельными крейсерами защиты SaMatra.

— Атаковать SaMatra, для этого :

Установить свой корабль для последней миссии в док SaMatra (эта Миссия и далее до слова «END» все уже происходит автоматически. Остальное – только наблюдение за событиями).

Активировать «Utwig SuperBomb & Chenjesu-Mmrnmhrm Amplifier» систему, подготовленную в главной части игры.

Постараться уйти как можно дальше от этого на спасательном боте.

Имеется возможность выбора нами нескольких линий поведения в Игре – Спортивное Поведение /Спорт/, когда все направлено для быстрого успешного ее завершения и Гуманное Поведение /Свобода/, когда освобождаются от ига Злых все дружественные расы, устанавливаются демократические режимы, подавляются союзные врагам расы и т.п. Выбор между легальным началом дальних рейсов и нелегальным позволяет сделать наличие «бага» в основной программе. В этом случае старт первого рейса производится без ограничения инвестирования средств на закупку модулей. Получение комплектации за счет продажи лендера, который уже продан, производится следующим образом: продаем посадочный модуль и он пропадает с изображения; еще раз нажимаем клавишу B – появляется опять набор лендеров, причем неограниченное количество. Продажа этих лендеров позволяет получить средства на комплектацию Корабля.Рекомендуется для «приличного» изображения лендеров на панелях Игры продавать их до тех пор, пока их не останется 3-7, а затем перейти в меню комплектования крейсеров.Спортивное Поведение использует зна-

чительно меньшее количество миссий (справочные данные приводятся ниже). Гуманное Поведение приносит максимальное количество дипломатических переговоров, заключения сделок и содружеств с инопланетными расами.

Круг Доступности

Всякий раз, когда вы запрашиваете Звездную Карту, вы видите дымчато-серый круг, окружающий вашу позицию. Этот круг представляет текущий диапазон доступа для вашего корабля с имеющимся запасом топлива. ПОМНИТЕ: топливо используется при посадке на планеты, при перелете в Гипер-пространстве, при аварийном выходе из боя и при проходе в Квази-пространство. Таким образом Круг Доступности способен уменьшаться, даже если вы находитесь в обычном пространстве!

Сферы Влияния

Круги на Звездной Карте представляют области пространства, где происходит постоянное патрулирование инопланетными кораблями указанной на карте цивилизации. Хотя эти «Сферы Влияния» обычно располагаются центрально вокруг их местного Мира-Дома (Home World), они МОГУТ также двигаться. Как следствие этого, вам будет весьма полезно в некоторых случаях проводить регулярные исследования ситуации на Звездной Карте.

Характеристики Корабля

В нижней части дисплея, когда происходит снаряжение вашего Корабля, теперь отображаются его боевые и полетные характеристики, зависящие от набора установленных модулей.

Скорость Поворота. Скорость боевого разворота вашего Корабля – в бою, HyperSpace и внутрипланетарном пространстве, она зависит от количества реверсмоторов поворота на вашем судне.

Максимальная Скорость. Скорость вашего корабля в бою, HyperSpace и внутрипланетарном пространстве. Зависит от количества маршевых двигателей на вашем судне.

Боевая Энергия. Численно равна скорости, с которой энергия вашего оружия восстанавливается во время боя. Большее количество Энергетических станций, установленное на вашем Корабле – большая скорость с которой энергия будет восстанавливаться.

Доступные Модули

Модуль «Auto-Tracking» («Авто-Наведения») не доступен в начале игры, то же можно сказать и в отношении «Пакетных Бластеров», но «Установки Ионных Пушек» могут быть приобретены незамедлительно.

Установка Оружия

НЕТ ни каких особых «Side», «Spread», «Nose» или «Tail» Оружейных Модулей. Вы помещаете Оружейные модули в ваш Корабль как указано ниже.

Первый (крайний правый) слот	Огонь FORWARD /ПО КУРСУ/
Второй слот	Огонь SPREAD /ФЛАНГОВЫЙ/
Третий слот	Огонь SIDE /БОРТОВОЙ/
Последний (крайний левый) слот	Огонь TAIL /КОРМОВОЙ/

Оружейные Модули, помещенные в любые другие слот-позиции, не будут иметь никакого эффекта.

Выход из Боя

В начале игры технология Искривления Пространства по Крайней Необходимости для выхода из боя НЕ была включена на ваших кораблях, хотя эта особенность будет доступна очень скоро в игре.

— Повторение Последней Фразы Инопланетянина: В течение диалога с инопланетянином вы можете захотеть повторить последнюю фразу его к вам. Чтобы это сделать, нажмите Start.

— Пауза. Вы можете приостанавливать игру в любом месте и в любое время, нажимаяклавишу Start. Чтобы вновь запустить остановленную игру, нажмите Start еще раз.

— Приобретение Кораблей. Вы можете приобретать корабли в ходе игры, даже те, которые вы не можете построить на вашей Звездной Базе. Обычно, эти корабли – «дар» инопланетной расы, но они не смогут дать их вам, если у вас нет свободного места в вашем флоте. По этой причине держите несколько (два-три) корабельных ангаров пустыми.

— Продажа Кораблей. Вы можете «продавать» подаренные корабли за Ресурсные Модули, но помните: вы НЕ СМОЖЕТЕ их получить потом обратно! Если такие корабли продают – они уходят.

Старт

Координаты

Pluto	Exo, Spathi Ship
Jupiter/Io	Rad
Mercury	Rad, Gold
Earth/Moon	Moonbase Debris
StarBase	Illwrath Combat

Pluto

На малой скорости (из-за отсутствия нужного количества маршевых и реверс-моторов) проследовать к Плутону. Сканировать на Энергию и Минералы. Сначала подобрать Exo, затем выйти на точку по энергии. Заключить контракт с капитаном Spathi крейсера и принять его на борт. Сохранить игру.

Jupiter/Io

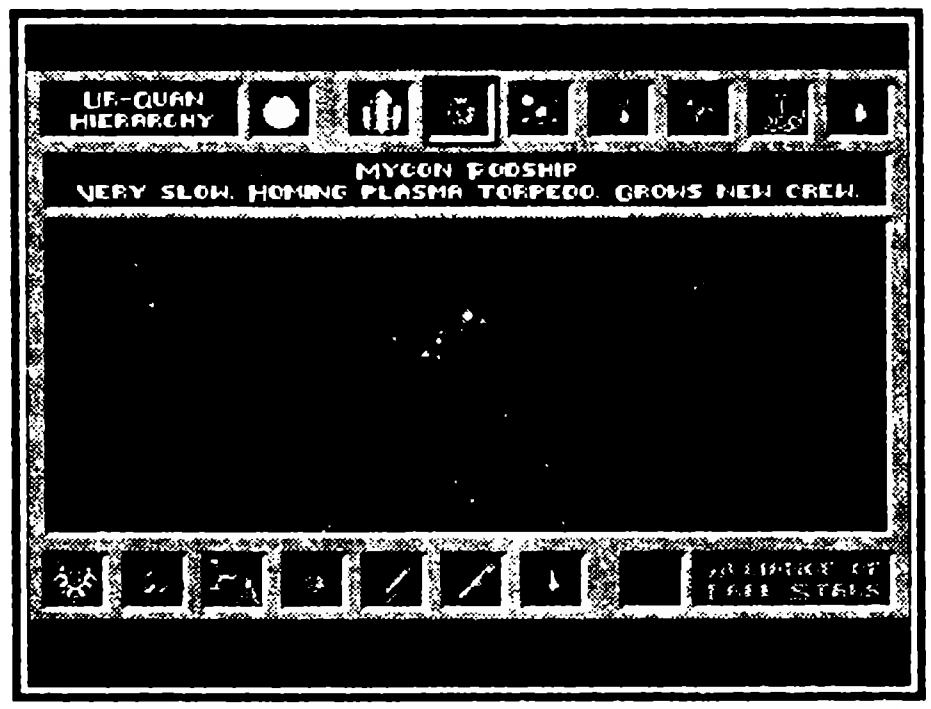
Проследовать к пятой планете (Юпитер) и выйти к первой от планеты луне (Io). Сканировать на минералы, подобрать Rad полностью. При необходимости сканировать снова. Сориентироваться вправо и отойти от Юпитера на малой скорости.

Mercury

Выйти на орбиту вокруг Меркурия. Сохранить игру! На Меркурии быть предельно осторожным – собирать только Rad, остальное много средств не даст, а вероятность потерять лендер увеличивается.

Earth/Moon

Идти к Земле, в полете произвести назначение на корабль Spathi экипаж до полного, выбрать режим боевых действий – управление крейсером в бою ведет Киборг или бой ведется в ручном режиме. После получения сообщения следовать к Луне, сканировать ее на Энергию и Минералы. Собрав материалы, следовать на StarBase. Сохранить игру!



StarBase

Провести бой с Illwrath (рекомендуется крейсер Spathi в автоматическом режиме),
разгрузку корабля. Укомплектовать корабль модулями, топливом, командой и т.п. и Сохранить игру! Рекомендуемая конфигурация снаряжения зависит от предполагаемых миссий первого рейса и представлена ниже.

Особенно искусным игрокам можно рекомендовать снять все оружие и продать все крейсеры, взамен купив три бака топлива (150 ед), экипаж (50 чел) и полностью укомплектовав Корабль двигателями. В этом случае миссия должна быть дипломатическая – к Pkunk'ам за крейсерами и устройством Clear Spindle (Gamma Krueger I; 052.2:052.5; Pkunk). После этой короткой миссии переход на базу на дозаправку за счет средств, вырученных от продажи двух (из четырех полученных) кораблей Pkunk.

F Примечание: Корабли Pkunk весьма эффективны, так как экипаж в бою имеет возможность при уничтожении восстанавливаться (до трех раз, как наблюдалось! Внимание!!! При боях с SLYLANDRO восстановления НЕТ!), поэтому стоимость корабля около 2000 RU.

Начало

Координаты

Clear Spindle	Gamma Krueger I	052.2:052.5	Pkunk
Home World	Gamma Vulpeculae	371.3:253.7	ORZ
Taalo Shield	D.Vulpeculae II-A	372.1:261.9	ORZ
Ur-Quan Warp-pod	Alpha Pavonis VII	056.2:800.0	
Rainbow World	Beta Pegasi I	039.5:745.8	
Central Portal		043.9:637.2	
Portal Spawner	Quasi Space Star	Arilou Lalee'Lay	
Rainbow World Egg-case	Sextantis Zeta	468.1:096.6	
Fragment	Beta Copernicus I	600.8:261.1	Mycon
Rainbow World	Kepler Gamma	602.0:297.9	
Rainbow World	Andromedae Alpha	962.5:700.0	
Burvix Caster	Arcturus I-A	964.5:579.1	

Rainbow World	Groombridge I	996.0:904.2	
Rainbow World	Aquarii Gamma I	853.4:879.7	
Rainbow World	Leporis Beta I	766.6:866.6	
Broken Ultron	Beta Librae	741.4:912.4	Supox
Rosy Sphere	Zeta Persei I	946.9:280.6	Druuge
Dogar & Kazon	Alpha Tauri I	022.9:366.6	Ilwrath
StarBase	Sol III	175.2:145.0	Human

Имеется два основных варианта: либо сразу идти за устройством Ur-Quan Warp-pod на Alpha Pavonis VII (056.2:800.0), либо сначала заключить пакты с PKUNK на Gamma Krueger (952.2:052.5) и с ORZ на Gamma Vulpeculae (371.3:253.7), затем, получив устройство-существо Taalo Shield на D.Vulpeculae II-A (372.1:261.9) ORZ, идти на Gamma Vulpeculae. Без заключения союза до D.Vulpeculae II-A игрок допущен не будет! О Taalo Shield речь пойдет ниже.

Первый Рейс

Clear Spindle	Gamma Krueger I	(052.2:052.5) Pkunk

С корабля снимаются все модули, кроме трех баков для горючего и кубрика для команды, продаются все крейсера, а на вырученные средства закупается полный набор маршевых и реверс-моторов и топливо. По прибытии на Gamma Krueger I проводятся переговоры о Союзе, Корабль – к услугам Pkunk. Получаем четыре корабля Pkunk и возвращаемся на Базу.

Второй Рейс

Home World	Gamma Vulpeculae	(371.3:253.7) ORZ
Taalo Shield	Delta Vulpeculae II-A	(372.1:261.9) ORZ

Продаем два крейсера Pkunk, на вырученные средства закупается четвертый топливный бак и полный объем топлива (210 единиц) и два грузовых отсека. На Gamma Vulpeculae проводятся переговоры о союзе, не спрашивать о ANDROSYNTH, иначе ORZ сатанеют и ни о каком союзе речи быть не может. Затем перелет на Delta Vulpeculae II-A, получаем право посадки на планету только в случае союза с ORZ. С планеты поднимаем устройство-существо Taalo Shield.

Ur-Quan Warp-pod	Alpha Pavonis VII	(056.2:800.0)
Rainbow World	Beta Pegasi I	(039.5:745.8)
Central Portal		(043.9:637.2)
Portal Spawner	Quasi Space Star	Arilou Lalee'Lay

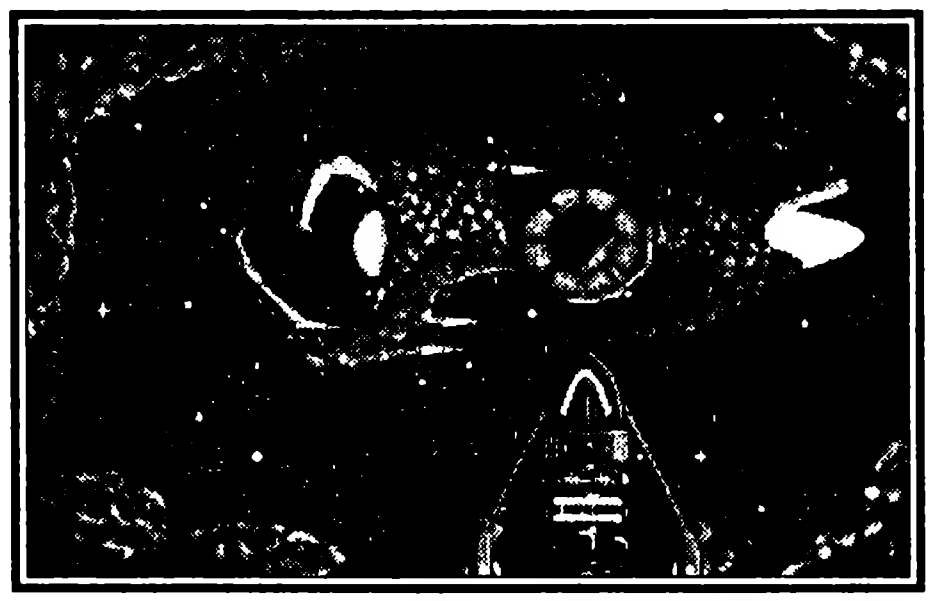
После получения устройства Ur-Quan Warp-pod на Alpha Pavonis VII (056.2:800.0) следуем на Beta Pegasi I (039.5:745.8), специальная планета – Rainbow World. Первая планета звезды представляет интерес с точки получения межзвездной валюты, стоимость ее координат у Melonorm составляет 500 кредитов. Опускаться, сканировать – не обязательно, планета в данный момент «не по зубам»!

По Звездной карте пролагаем курс на точку пространства 043.9:637.2, туда надо успеть в промежуток с 17 по 20 число текущего месяца. После выхода в QuasySpace держим курс на единственную Звезду-Гигант Home World Arilou Lalee'Lay для переоборудования Ur-Quan Warp-pod в Portal Spawner и для переговоров с Arilou о союзе. Фразу о том, что после всего этого Arilou можно убить, не произносить ни в каком случае!

Кораблей не дадут, а корабли Arilou по огневой мощи и стоимости очень неплохие!

Rainbow World	Sextantis Zeta	(468.1:096.6)	
Egg-case Fragment	Beta Copernicus I	(600.8:261.1)	Mycon
Rainbow World	Kepler Gamma	(602.0:297.9)	
Rainbow World	Andromedae Alpha	(962.5:700.0)	
Burvix Caster	Arcturus I-A	(964.5:579.1)	

Через Портал <Rainbow> с помощью Portal Spawner посещаем Sextantis Zeta (468.1:096.6). Опускаться, сканировать – не обязательно.



Через HyperSpace осуществляем переход на Beta Copernicus I (600.8:261.1) за Egg-case Fragment, которые представляют торговый интерес у Druuge.

Следующий Rainbow World на Kepler Gamma (602.0:297.9) и переход через QuasiSpace на Rainbow World на Andromedae Alpha (962.5:700.0).

Затем следуем на Arcturus I-A (964.5:579.1) для получения устройства Burvix Caster, необходимого для прямого вызова Melonorm корабля для торговли – это достаточно актуально, так как топливо на исходе.

В бизнесе с Melonorm продаем координаты всех Rainbow World, которые посетили, и приобретаем полные баки топлива и всю возможную к продаже технологию.

Примечание: Особо интересует Технология, связанная с посадочными модулями – они становятся неуязвимыми, скоростными, с двойным объемом поднимаемого груза и с эффективным оружием против любых форм инопланетной жизни, поэтому приходится покупать ВСЮ технологию. Информация нужна строго определенная, поэтому она в данный момент не приобретается.

Rainbow World	Groombridge I	(996.0:904.2)
Rainbow World	Aquarii Gamma I	(853.4:879.7)
Rainbow World	Leporis Beta I	(766.6:866.6)

При посещениях Rainbow World могут возникнуть трудности в сфере влияния Utwig, но при переговорах надо предложить расстаться интеллигентно, тогда все будет OK! Если лендеры с защитой, то можно собирать минералы, особое внимание на этих планетах следует обращать на радиоактивные минералы и на биоформы.

Broken Ultron	Beta Librae I	(741.4:912.4)	Supox
Rosy Sphere	Zeta Persei I	(946.9:280.6)	Druuge
Dogar & Kazon	Alpha Tauri I	(022.9:366.6)	Ilwrath
StarBase	Sol III	(175.2:145.0)	Human

На Beta Librae (741.4:912.4) у Supox при переговорах легко получаем Broken Ultron; на Zeta Persei (946.9:280.6) можно выторговать у Druuge за Egg-case Fragment артифакт Предтеч – Rosy Sphere. Торговать здесь опасно, сильно могут обмануть. Через Портал <Ilwrath> на Alpha Tauri (022.9:366.6) – родине Ilwrath делаем мошеннический трюк. При входе в систему из HyperSpace сразу вызываем меню «Устройства» и запускаем Burvix Caster. В результате от имени богов Dogar & Kazon диктуем Ilwrath свою волю о том, что неплохо было бы напасть на Thraddash. Достигается эффект

ухода боевых сил Ilwrath из зоны Procyon, Krueger и при длительной Игре нейтрализуются Thraddash.

С Alpha Tauri через Портал Sol возвращаемся на Базу для переукомплектования Корабля.

Середина

Координаты

Rainbow World	Draconis Epsilon	283.6:785.7	Talking Pet
Beta Orionis I		197.8:598.8	Umgah
Aqua Helix	Zeta Draconis I	277.6:867.3	Thraddash
Repaired Ultron	Beta Aquarii	862.9:869.4	Utwig
StarBase	Sol III 175.2:145.0	Human	
Egg-case Fragment	Gamma Scorpii I	647.9:206.2	Mycon
Либо:			
Egg-case Fragment	Gamma Brahe I	635.4:272.9	Mycon
Syreen Shuttle	Betelgeize II	412.5:377.0	Syreen HWorld
Syreen Penetrator	Eps.Cameloporadis		
I-A 593.7:393.7			
Syreen Desinfo	Epsilon Scorpii I	629.1:220.8	Mycon
Utwig Bomb	Zeta Hyades VI-B	850.0:937.2	Utwig
Sun Device	Beta Brahe I	639.5:231.2	Mycon
Amplif. Ch & Mm	Procyon II	074.2:226.8	CH&MM

Третий Рейс

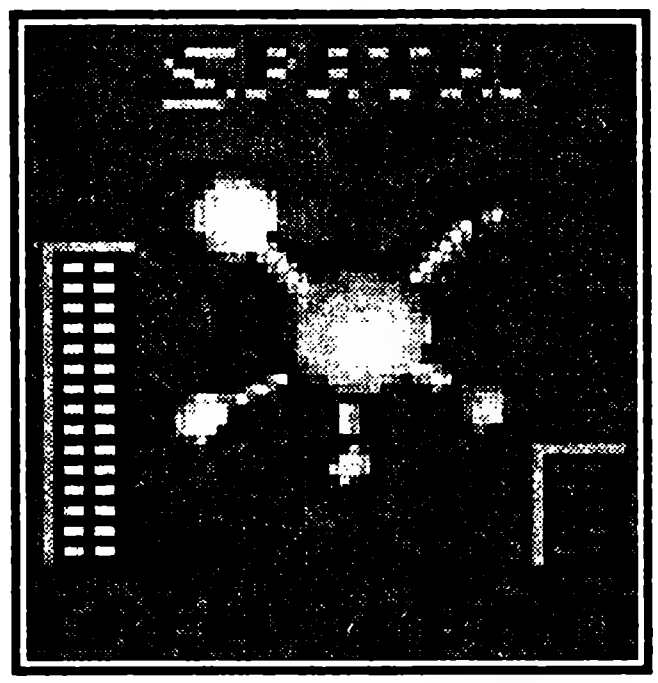
Rainbow World	Draconis Epsilon	(283.6:785.7)	
Talking Pet	Beta Orionis I	(197.8:598.8)	Umgah
Aqua Helix	Zeta Draconis I	(277.6:867.3)	Thraddash
Repaired Ultron	Beta Aquarii	(862.9:869.4)	Utwig
StarBase	Sol III	(175.2:145.0)	Human

После смены кораблей и продажи накопленного горючего (бизнес у Melonorm с горючим выгоден, но увлекаться не нужно) на боевые крейсеры ORZ можно начать операцию по добыче Aqua Helix на Zeta Draconis I (277.6:867.3) у Thraddash.

Наиболее быстрый и эффективный вариант – посетить Rainbow World на Draconis Epsilon (283.6:785.7), в HyperSpace нарваться на боевой корабль Thraddash и путем дипломатической беседы рекомендовать им напасть на Ur-Quan.

По звездной карте наблюдать за смещением сферы влияния Thraddash и, как только освободится Zeta Draconis I (277.6:867.3), следовать на нее и быстро похитить Aqua Helix.

Пока происходит ожидание, вполне можно успеть выполнить еще одну миссию на Beta Orionis I (197.8:598.8) по изъятию Talking Pet от Umgah. Данное существо обладает сильной психокинетической энергией, но Корабль защищен Taalo Shield, полученным на Delta Vulpeculae II-A, поэтому необходимо только грохнуть 10 крейсеров Umgah с помощью боевых кораблей ORZ. После получения Talking Pet возвращаемся к прерванной миссии с получением Aqua Helix (См.выше).



Получив все запчасти для Ultron, то есть Aqua Helix, Rosy Sphere, Clear Spindle, вызываем меню «Устройства» и последовательно вызываем каждую запчасть, при этом Ultron становится Repaired (отремонтированным) и подлежит доставке на Beta Aquarii (862.9:869.4) для Utwig.

Сразу рваться за Utwig Bomb – терять корабли, так как там, на Zeta Hyades VI-B (850.0:937.2), уже подстерегают коварные Druuge. Поэтому после вручения Ultron устройства и заключения Союза с Utwig надо срочно возвратиться на StarBase Sol III (175.2:145.0) для переоснащения.

При подходе вызвать Melonorm, продать координаты Rainbow World, накачаться горючим и информацией о инопланетных расах (остальная информация – не представляет боевого интереса). Обратить внимание на получение информации о Syreen и о Mycon, иначе выполнить Игру станет невозможно. Если по каким-либо причинам на эту информацию не хватит кредита, собирать Bio на планетах, ею богатых.

Четвертый Рейс

Egg-case Fragment	Gamma Scorpii I	(647.9:206.2)	Mycon
Либо:			
Egg-case Fragment	Gamma Brahe I	(635.4:272.9)	Mycon
Syreen Shuttle	Betelgeize II	(412.5:377.0)	Syreen HWorld
Syreen Penetrator	Eps.Cameloporadis I-A	(593.7:393.7)	
Syreen Desinfo	Epsilon Scorpii I	(629.1:220.8)	Mycon

Теперь не надо иметь грузовых модулей, но затраты горючего не маленькие – 210 единиц должно хватить, поэтому продаем грузовые отсеки и крейсера ORZ, комплектование максимальным числом боевых кораблей Utwig.

Для документального подтверждения информации касательно Syreen и Mycon необходимо опять добыть Egg-case Fragment на Gamma Scorpii I (647.9:206.2) или на Gamma Brahe I (635.4:272.9) и следовать на базу Syreen на Betelgeize II (412.5:377.0) – Портал <Capricorni>.Обеспечить два посещения: одно при предъявлении Egg-case Fragment и второе сразу же после.

При втором посещении базы получаем задание найти боевые корабли Syreen, для этого Talana предоставляет Шаттл и команду. Место, где спрятаны «Syreen Penetrator»– корабли на Eps.Cameloporadis I-A (593.7:393.7). Туда переходим через Портал <Center>.

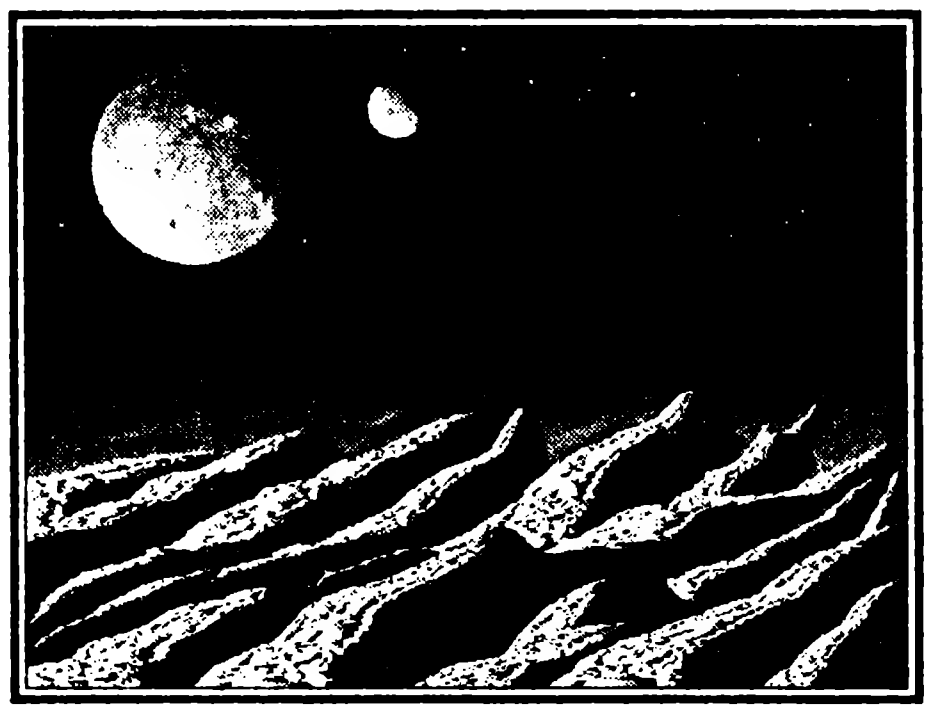
Возвращаемся на Betelgeize II, получаем задание по дезинформации Mycon для смещения их сферы влияния на Organon. После переговоров с Mycon на Epsilon Scorpii I (629.1:220.8) уходим на Zeta Hyades VI-B (850.0:937.2) – Портал <Ultron> – для добывания Utwig Bomb.

Utwig Bomb	Zeta Hyades VI-B	(850.0:937.2)	Utwig
Sun Device	Beta Brahe I	(639.5:231.2)	Mycon
Amplif. Ch & Mm	Procyon II	(074.2:226.8)	CH&MM

На Zeta Hyades VI-B уже базируется пять боевых кораблей Druuge, которые необходимо грохнуть, иначе о посадке на планету можно забыть.

Когда Utwig Bomb будет на борту, следует незамедлительно идти на Beta Brahe I (639.5:231.2), грохнуть пять боевых кораблей Mycon и забрать Sun Device.

Через Портал <Ilwrath> следовать на Procyon II (074.2:226.8) и над планетой активировать Sun Device. После переговоров с CHENJESU и MMRNMHRM согласиться на модернизацию корабля. Они сами уже перегонят корабль на Базу.



Финал

Координаты

«Sa-Matra» Delta Crateris V-A (620.0:593.5) UQ&KA

Пятый рейс

Теперь не надо иметь никаких модулей, кроме топливной системы и кубрика. Горючего – 110 единиц. БЕРЕРМ (средств у нас без ограничения) один модуль для команды и набираем 10-15 человек команды, комплектуемся 12-ю боевыми кораблями Utwig.

Выходим через Портал <Up-Centr> на Delta Crateris V-A (620.0:593.5) При входе в систему видим кольцо боевых кораблей, которое кружится вокруг пятой планеты – сразу вызываем Talking Pet. После разговора Talking Pet снимает кольцо с планеты и открывает доступ к боевой платформе «Sa-Matra».Теперь надо уничтожить корабли охраны: три корабля Ur-Quan и три корабля Kohr-Ah. Затем атакуется собственно сама платформа.

Завершение Игры происходит в автоматическом режиме: Корабль заходит в док платформы «Sa-Matra»; команда Корабля переходит в Спасательный модуль и он отчаливает от корабля; происходит взрыв

Устройства

Ur-Quan

Warp-pod Alpha Pavonis VII (056.2:800.0)

Предназначен в качестве комплектующего узла для создания устройства перехода в QuasiSpace, то есть Portal Spawner. Место назначения (сборки) находится в QuasiSpace на звезде – родине Arilou Lalee Lay, поэтому требуется доставить его туда.

Portal Spawner Quasi Space Arilou Lalee'Lay

Предназначен для формирования телепортационного перехода в иное измерение, где нет расстояний, то есть не тратится топливо и имеются точки возврата в обычное HyperSpace. Надо учесть, что каждый переход требует 10 единиц топлива.

Aqua Helix Zeta Draconis I 277.6:867.3 Thraddash

Комплектующее изделие для ремонта Broken Ultron.

Clear Spindle Gamma Krueger I 052.2:052.5 Pkunk

Комплектующее изделие для ремонта Broken Ultron.

Rosy Sphere Zeta Persei 946.9:280.6 Druuge

Комплектующее изделие для ремонта Broken Ultron.

Broken Ultron Beta Librae 741.4:912.4 Supox

Мистическое устройство. Устройство изначально сломано, его передача Utwig'ам возможна только в случае его ремонта!

Repaired Ultron Beta Aquarii 862.9:869.4 Utwig

Мистическое устройство, ремонт которого и его передача Utwig-расе позволяет заключить очень выгодное межправительственное соглашение. В результате приобретаем Utwig Bomb и возможность использования самых эффективных кораблей Игры – Utwig ...

Burvix Caster Arcturus I-A 964.5:579.1

Гиперпространственный передатчик, используется для вызова Melonorm, обмана Illwrath и переговоров на Procyon.

Umgah Caster Epsilon Grius I-A 241.6:368.7 Shothi

Гиперпространственный передатчик, используется для вызова Melonorm, обмана Illwrath и переговоров на Procyon. Дублирующее устройство для Burvix Caster. Получить его можно только заключив союз с Spathi, очистив их родную планету от «Evil Ones» и вынудив их прибыть на Земную StarBase. Посадка на луну I-A возможна только после того, когда Spathi установят защитный экран над своим Home World.

Shofixti Maidens Alpha Cerenkov I 422.0:198.6 ZEX

Замороженные в биотанке женские эмбрионы Shofixti, необходимые для возрождения этой расы. Необходимо их получить у адмирала ZEX за монстра (VUX Beast), найденного на Delta Lyncis I (570.4:979.5). Shofixti Maidens надо передать командиру Tanake на Delta Gorno (290.8:026.9) /Home World : SHOFIXTI/

Taalo Shield D.Vulpeculae II-A 372.1:261.9 ORZ

Объект «Существо-Вещество», обладает повышенным защитным воздействием от психо-физических полей, выводит из строя всех эсперов, защита от Talking Pet.

Talking Pet Beta Orionis I 197.8:598.8 Umgah

Dnyarri – Talking Pet; Существа, которые проживали на Glilandy.

Sentient Milieu (Ur-Quan) совершили посадку, поработили их и, изменив цепочку генетической информации, превратили большинство в животных – передатчики и переводчики для переговоров с иноплантными представителями.

Utwig Bomb Zeta Hyades VI-B 850.0:937.2 Utwig

Взрывное устройство построенное на принципе аннигиляции антиматерии. Сила может быть значительно увеличена, если использовать кристаллический усилитель (Amplif. Ch & Mm). Оружие Возмездия.

Destruct Code Beta Corvi IV 033.3:981.2 Slylandro

Код самоуничтожения для Slylandro Probes – автоматические Корабли-разведчики, программа которых выставила приоритет саморепликации, как самый высший и у роботов «крыша поехала» – теперь они рассматривают любой объект, в том числе и корабли, в качестве источника необходимых материалов для воспроизводства. Передача кода позволяет исправить их поведение.

Syreen Shuttle Betelgeize II 412.5:377.0 Syreen H/World

Получение Шаттла – знак союзнических намерений Syreen, необходим для транспортировки команды к боевым кораблям Syreen, спрятанным в большой пещере на Eps.Cameloporadis I-A (593.7:393.7).

Syreen Penetrator Eps.Cameloporadis I-A 593.7:393.7

Космический боевой флот Syreen, используется для подавления Mycon в операции Organon. Если посещений Syreen на Betelgeize II достаточно, то флот предоставляется к бою с боевой платформой.

Syreen Desinfo Epsilon Scorpii I 629.1:220.8 Mycon

Секретная операция по уничтожению живой силы и техники Mycon в засаде в операции Organon. Побочный эффект: смещение сферы влияния Mycon от Beta Brahe I, где необходимо забрать Sun Device.

VUX Beast Delta Lyncis I 570.4:979.5 /Monster/

Энергичный монстр-убийца, представляет интерес с точки зрения обмена на замороженные в биотанке женские эмбрионы Shofixti, необходимые для возрождения этой расы. Обмен производится у адмирала ZEX на Alpha Cerenkov I (422.0:198.6).

Egg-case Fragment Gamma Scorpii I 647.9:206.2 Mycon

Фрагменты яиц Mycon, которые имеют значение с точки зрения торговли (Druuge) и с точки зрения дипломатических переговоров с Syreen, где этот объект используется как доказательство истинности заявления, что родина Syreen уничтожена Mycon.

Egg-case Fragment Gamma Brahe I 635.4:272.9 Mycon

Фрагменты яиц Mycon, которые имеют значение с точки зрения торговли (Druuge) и с точки зрения дипломатических переговоров с Syreen, где этот объект используется как доказательство истинности заявления, что родина Syreen уничтожена Mycon.

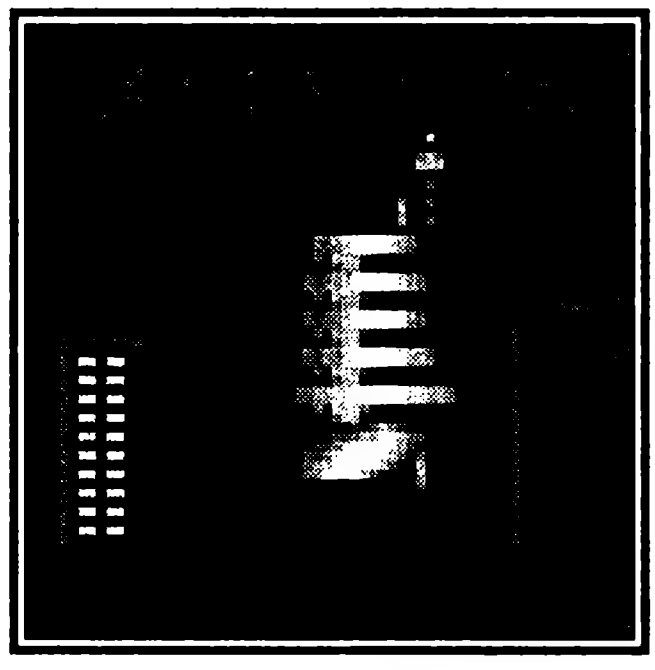
Egg-case Fragment Beta Copernicus I 600.8:261.1 Mycon

Фрагменты яиц Mycon, которые имеют значение с точки зрения торговли (Druuge) и с точки зрения дипломатических переговоров с Syreen, где этот объект используется как доказательство истинности заявления, что родина Syreen уничтожена Mycon.

Sun Device Beta Brahe I 639.5:231.2 Mycon

Устройство формирования гигантского светового импульса с энергией до 10% солнечной. Требуется для активизации процесса возрождения рас на Procyon II (074.2:226.8): активируется на орбите.

Автор описания Олег ТАРАСОВ



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ: НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Игр, имеющих в начале названия марку Star Trek, для разных платформ также сотворено предостаточно. За три десятилетия со времен сериала-прародителя удачную идею растиражировали в десяток полнометражных фильмов и три сериала-продолжения (к двум из них до сих пор продолжаются съемки), расширив игровую вселенную до колоссальных масштабов. Игра, о которой сейчас пойдет речь, сюжетно с лежащим в основе сериалом не связана, это как бы еще один эпизод, без предыстории и последствий.

По жанру мегадрайвовский ST является, в общем-то, бродилкой в оболочке космической стратегии. В промежутках между пешими посещениями разных планет, само собой, придется как-то управлять летающим городом под названием U.S.S.Enterprise - экипаж и пассажиры корабля в сумме составляют 1014 существа, под вашим капитанским командованием состоят 19 из них, а на мостике требуется одновременное присутствие пятерых, но управлять-то вам всем предстоит одному, причем в режиме реального времени!

Принципы игры и управление

Основной функцией звездолета, как известно, является перемещение в пространстве. Навигационная панель (CONN) для этого и предназначена. В течение игры вам доступно: 3 космические станции, 8 звездных кластеров (скоплений), 59 звезд, 438 (!) планет и... сколько лун, сами при желании посчитаете. Конечно же, большая часть этих объектов интерес представляет лишь академический, но к любому можно подлететь, рассмотреть на экране и измерить сенсорами. Вообще говоря, мало относящейся к делу информации в игру понапихано не в меру — взять, к примеру, мини-энциклопедию «Вселенная Звездного Пути» объемом 128 (!) килобайт. Вы, без сомнения, почерпнете из нее массу интересных сведений, если понимаете английский. Жаль, что применить их в процессе прохождения не удастся... Что откровенно радует, в любой стадии игры вы можете получить полную справку по управлению ситуацией, нажав Start. В частности, на мостике задействова-

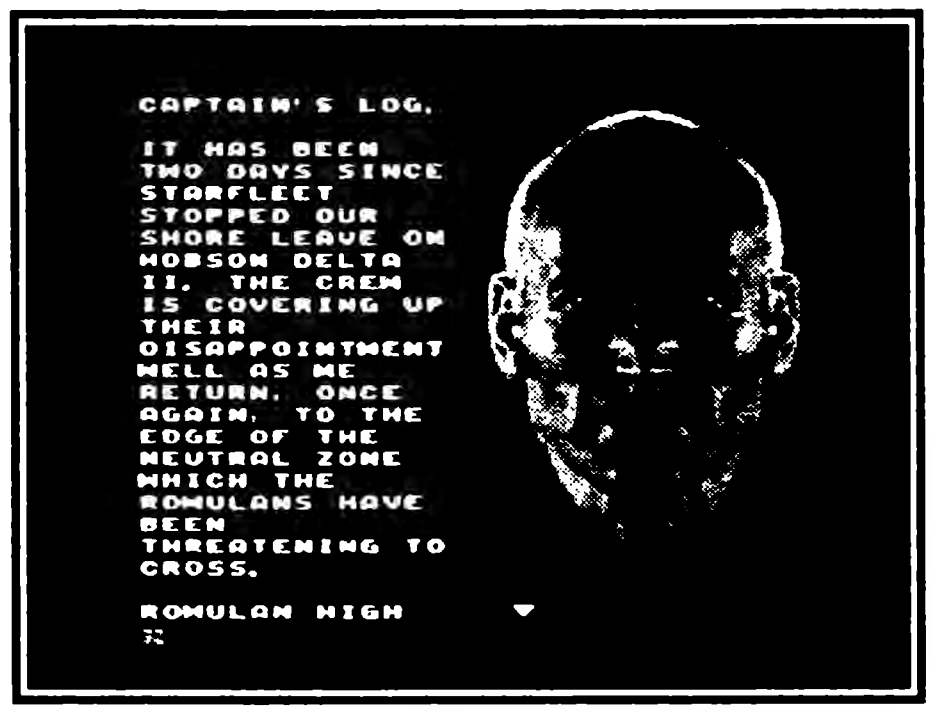
ны крестик джойстика (выбор пункта) и кнопка A (выбор). Да и в целом, кнопкой A вы будете углубляться в подменю, а B — всплывать обратно. При навигации также задействована C — выбор скорости и запуск корабля. Хотя станций и три, по уровню сервиса они ничем не отличаются. Если вдруг захочется восполнить запас фотонных торпед или срочно отремонтировать корабль и вылечить членов команды, запомните один адресок: Кодис Зета пять.

Поскольку добраться до цели предпочтительнее в целости и сохранности, полезно

хорошенько освоиться с ремонтными ресурсами корабля (Engineering). Техника, как говорится, на грани фантастики, неисправимых неисправностей не бывает. Но персонал ограничен, и чем мудрее вы их труд распределите по участкам, тем большего эффекта в сумме добьетесь.

Поскольку ни в одном меню вам не уйти от неумолимого течения времени, советую заранее отрегулировать процесс ремонта и больше сюда не заглядывать. Коммуникатор, компьютер и сенсоры особой ценности не имеют, транспортер для экономии времени желательно поддерживать в рабочем состоянии, навигационный терминал может внезапно понадобиться для выхода из затянувшейся схватки, очень важны система жизнеобеспечения и корпус, в бою не обойтись без вооружения и двигателей, но самая необходимая вещь — щиты — не зря стоит на первом месте. Именно они берут на себя основной удар врага, пробьют их — самая совершенная броня не выдержит и нескольких попаданий. Пожертвуйте по своему усмотрению на все прочие нужды, но не больше половины. Вообще-то, щиты, вооружение и двигатели разделены по функциям на части, а потому могут быть отремонтированы по отдельности. Но поскольку эти части одинаково важны, углубляться сюда не стоит. Вне боя подпортиться может лишь скачковый движитель. И все же крейсерскую скорость можно превышать безнаказанно, выделив с самого начала достаточно на ремонт его движка. Как это ни печально, даже в будущем служителям добра и справедливости время от времени приходится использовать вооружение для защиты своих идеалов... и самозащиты. И если уж дело дошло до битвы в космосе, беритесь немедля за тактический терминал (Tactical). Маневрируя (разгон и торможение, повороты) с помощью крестика джойстика, вы должны избежать испускаемых вражеским кораблем фотонных торпед и либо забросать его своими (кнопка С, по направлению движения или из хвостовой батареи), либо сблизиться на расстояние боя фазеров. Меткость и кучность фотонной атаки оставляют желать лучшего, да и кончаются «фотончики» быстро, фазеры же по интенсивности им почти не уступают (зажмите А), а самонаводятся гораздо лучше. Постоянно держите глаз на индикаторе защитных полей, не нарывайтесь на торпеды противника пробитым участком, а в тяжкой ситуации попытайтесь отлететь на импульсной тяге для ремонта (учтите, противник в технологиях вам не уступает...), либо выйти из боя (удерживать В) для попытки тотального бегства или. если во время битвы мигает сигнал вызова, обсуждения процесса выплаты контрибуций... Игра содержит десяток пеших миссий, начинаются все в транспортном отсеке «Энтерпрайза» по достижении им цели. Отправить можно четырех существ за раз, но управлять толком вы все равно будете лишь одним, а потому лишних лучше не посылать. Запуск опять же возложен на кнопку А, нажатием С вы переходите к выбору другого члена команды. На месте кнопкой С собираются предметы, посредством А используются, а вкупе с направлением джойстика осуществляет выбор предмета и героя. В момент высадки в состоянии готовности находится значок униформы (Command) — кос-

нувшись его, член команды приказывает остальным следовать за ним. Если надо отвести в одно место всю группу, двигаться колонной будет гораздо быстрее, чем в одиночку, но в некоторых местах прейти без потерь можно, лишь уловив момент, а значит, цепочку героев придется быстро разделить. Для этого переключитесь на второго по порядку участника и уведите его в сторону от лидера.



Некоторые космолетчики по долгу службы носят с собой трикодер, универсальное средство по обследованию окружающей среды. Может дать название почти любому встреченному предмету, но особой надобности в этом не наблюдается... Если на месте высадки может обитать что-то опасное, в вашем распоряжении также окажутся фазеры, единственное доступное оружие наземной команды. Половина возможных противников вооружена ими же, вторая бросает камни и особой защитой не обладает. Попадание камня или луча фазера приводит ваших героев к падению, а на вооруженного противника видимого действия не оказывает, поэтому вести бой в открытую не следует. Используя ландшафт местности (стены, стволы деревьев и прочие укрытия), а также особенности расположения конечности с фазером на теле космолетчиков, постарайтесь свести к нулю шансы врага попасть в вас. Владельцам турбо-джойстиков советую забыть о существовании кнопки «Турбо-А»... К слову сказать, некоторые предметы и явления способны ненамеренно причинять вред куда больший, чем любой враг в среднем. Пока член экипажа содержится на корабле, показатель его здоровья растет, но при фатальном ранении героя окончательно спишут со службы. Так что лучше не затягивать с аварийной транспортацией (A+B+C) — миссия прервется в любом случае. А уж если пострадает один из сюжетных героев, то капитан, не вынеся такой утраты, уйдет в монастырь...

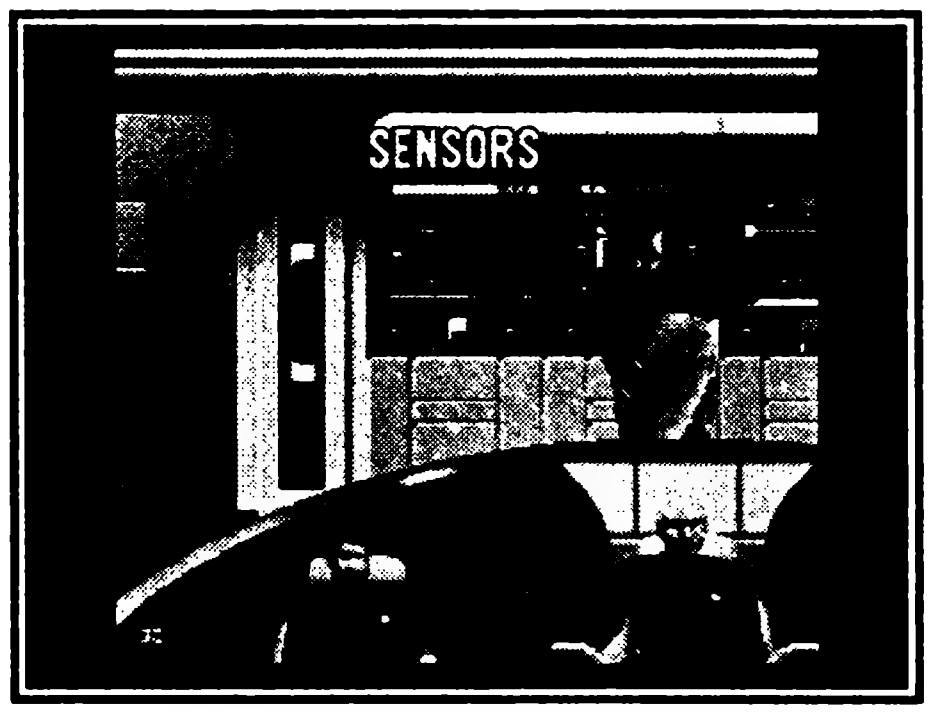
Кстати, обитает этот лысый француз по имени Жан-Люк Пикар в свободное от службы время в кают-компании (Raedy Room), там же ведет дневник и дает советы по управлению кораблем и экипажем. А поскольку в процессе контакта (Communication) вы ведете диалог от первого лица, после чего капитан все достижения дипломатии записывает на свой счет, можете смело считать себя капитаном «Энтерпрайза»! А диалоги в игре ведутся так: ваш собеседник что-то говорит, и вы выбираете один из двух вариантов ответа, после чего процесс еще может раз пять повториться. К сожалению, несмотря на обилие вариантов, итог в большинстве случаев будет один и тот же... Главное исключение — разговор с командиром встреченного в пространстве корабля, когда первый же ответ может привести к битве.

Условия капитуляции обсуждаются аналогично.

Прохождение

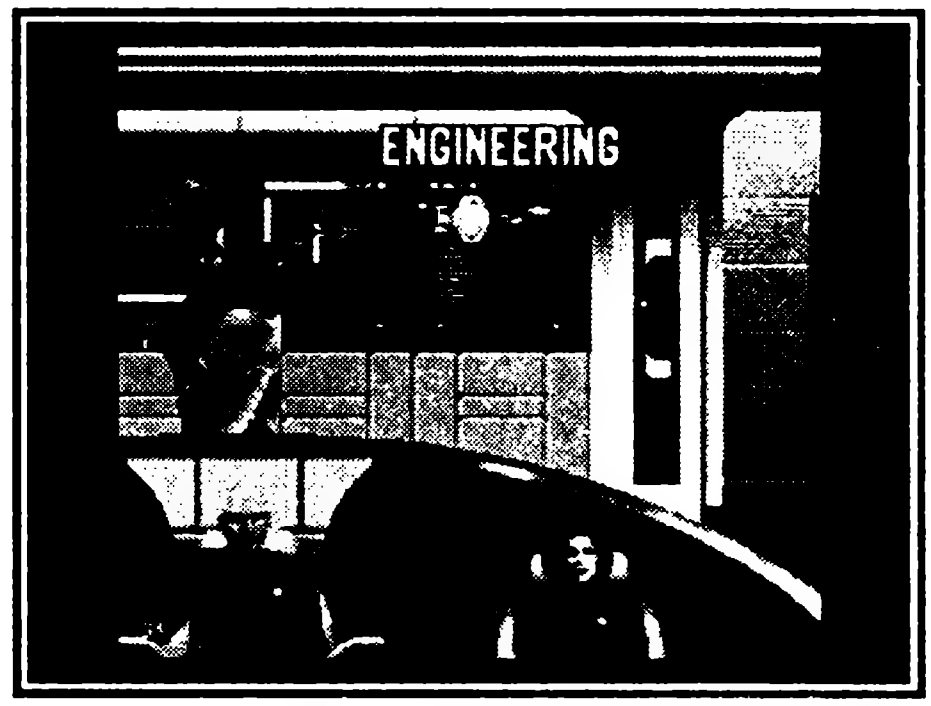
Начались все проблемы с того, что ромулане, опаснейший на данный момент враг Федерации, заявили о пропаже исследовательской команды вблизи нейтральной зоны.

Жест доброй воли был отвергнут, озабоченные вопросами секретности ромулане возжелали искать своих сородичей самолично и в пространстве Федерации. Их послу, конечно, отказали, а на границу владений сослали «Энтерпрайз». Спустя месяц патрулирования скучающий экипаж получил сигнал бедствия с шестой планеты системы Кодис Ню от доктора археологии Т'Ларис. Заметив на орбите ромуланский корабль, она проявила разумное беспокойство. И, хотя подоспевший «Энтерпрайз» никаких признаков вторжения не заметил, попытки запросить объяснения с



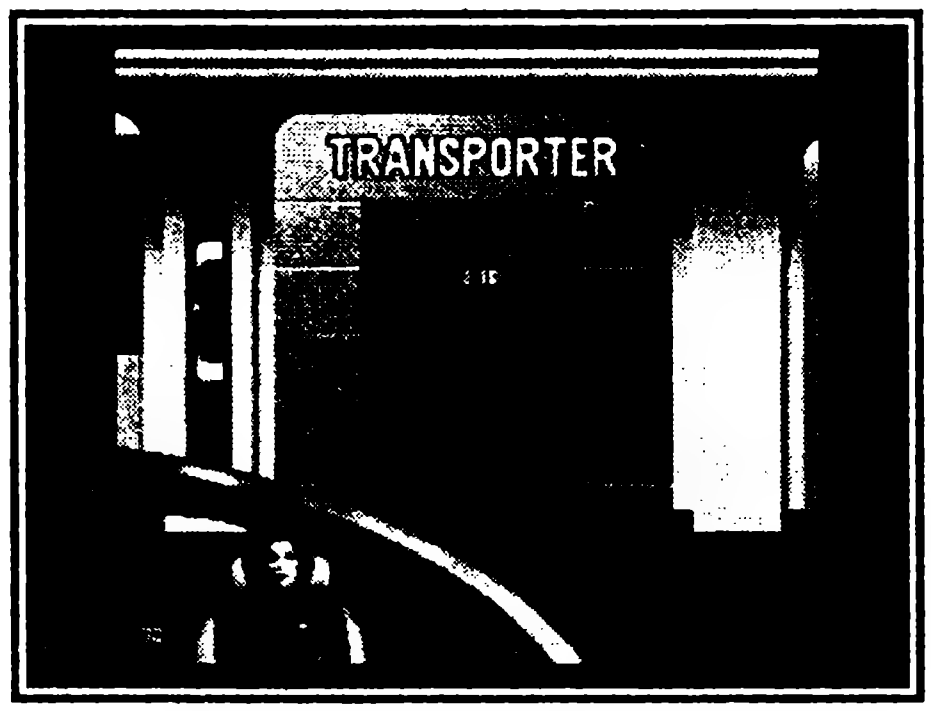
планеты успехом не увенчались, так что Пикар отправил в обследуемые ученой руины группу для проверки. Оказалось, хитроумные нарушители отослали доставивший их корабль-скаут, а сами высадились и осадили укрывшуюся за силовым полем Т'Ларис. Именно поле помешало экипажу засечь ее сигналы и поднять на борт. Но вот немногочисленный вражеский десант пал от рук бойцов Федерации, и те, удостоверившись в добром здравии археолога, вернулись на «Энтерпрайз». Т'Ларис же покинуть руины отказалась, ибо готовность ромулан пойти на такой риск можно было объяснить лишь их чрезвычайным интересом к раскопкам.

Но тут корабль был внезапно обстрелян ромуланским судном, по описанию похожим на доставившее десантников. Каково же было удивление Пикара, когда капитан агрессора Саронда заявил, что на орбите его корабль находится по причине поломки, вызванной выстрелами «Энтерпрайза»! А Т'Ларис, дескать, просто ошиблась, приняв ищущих убежище разведчиков за коварных убийц... Но поскольку все неисправности уже были устранены, «обиженного» Саронда решили отпустить с информацией для его возможных последователей, что планету лучше не трогать. Как уже упоминалось, больше одного спасателя посылать не следует. И налево без подготовки не суйтесь. Возможные встречи с ромуланскими кораблями всегда реально разрешить мирным путем. Но если охота подраться, нападайте без оповещения по радио, никто не осудит. Версии возможных нарушителей границы опираются на наличие в нейтральной зоне враждебного пришельца, который кого обстрелял, кого — вовлек в погоню, а кто просто явился на сигнал его жертвы. Все это вполне укладывается в сюжетную линию, непонятно лишь, почему обездвиженные обидчики археолога не были допрошены, а просто остались сидеть на месте раскопок?..



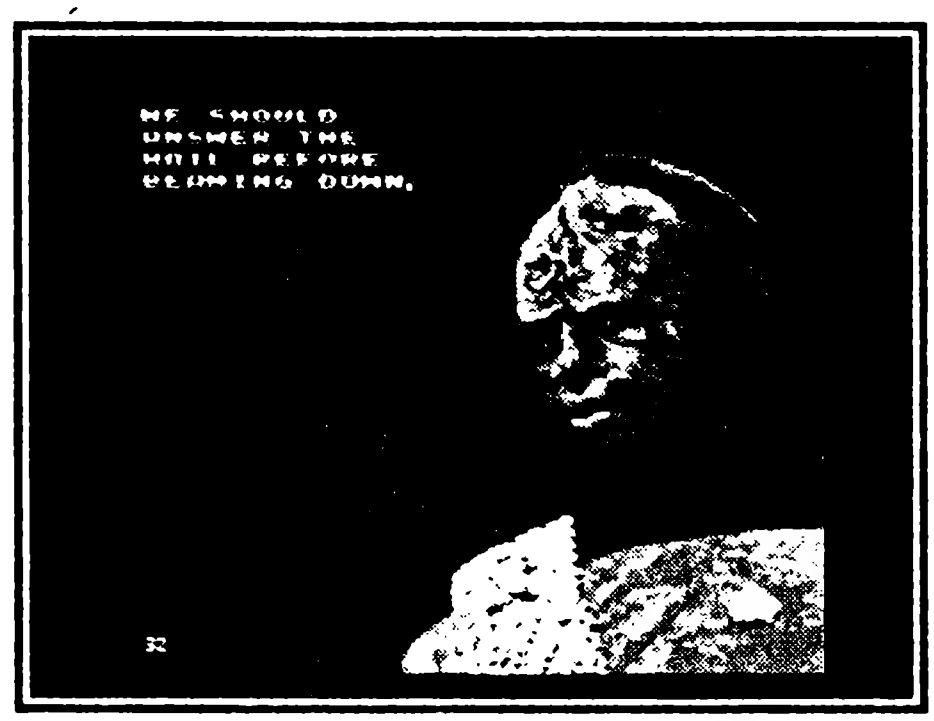
Так и не суждено было нашим героям вернуться к рутинным обязанностям дежурных. Какой-то торговец занес диагоранскую лихорадку на четвертую планету Альфы Ориона, и неподготовленные обитатели наверняка вымрут без помощи Федерации. «Энтерп-

райз» ближе прочих находился к месту эпидемии и был послан на помощь адмиралом Болдуином. А Пикару тот заодно сообщил о подозрительных маневрах ромулан вблизи нейтральной зоны, чтобы ухо держал востро. Уже на подлете к зачумленной планете дежурный по навигации обратил внимание на аномалию в пространстве, вызванную неработающими скачковыми двигателями неизвестного корабля. Согласно расчетам бортового компьютера, орбита судна невиданной доселе конструкции в скором времени должна была ввести его в атмосферу планеты.



Пикар понадеялся успеть спасти попавших в беду визитеров от горькой участи на обратном пути, форсировал разгрузку медикаментов и, убедившись в успешном начале вакцинации, вернул «Энтерпрайз» к местонахождению находки. Посланный на борт инженер быстро определил, что в результате столкновения корабля-пришельца с небольшим астероидом пострадал главный его компьютер, а у маневровых двигателей накрылись системы привода. Погруженные в криосон обитатели оказались изолированы системой безопасности — именно их отсек пробило высокоскоростной пылинкой, и лишь восстановив давление специальным насосом, посланник Федерации проник внутрь и завершил сбор нужных для ремонта деталей. Прежде всего, восстановите энергоснабжение корабля, заменив перегоревшие элементы на распределительном щите найденными в шкафах инженерного отсека. Теперь посетите склад справа, ангар внизу и медотсек слева, чтобы заполучить насос (Pressurization Pump), три составляющих для компьютера (Optical Circuit, встречаются парами, берите пока правую), а также баллончики для отладки двигателей (Liquid Storium и Tonic Vifium, их нужно подсунуть под патрубки, соответственно, в верхней и нижней частях машинной установки в центре корабля). В верхней части справа от компьютерного терминала возьмите еще один правый элемент, а в комнате слева и зале с криокамерами — левые. Теперь можно приступить к сборке компьютера и запуску двигателя (рубильники на корпусе движка). Можно спасти корабль и перед доставкой лекарств, но тогда вас ждет дополнительный сеанс связи с Болдуином.

Вернувшийся герой не успел доложиться командованию, как пробужденные активированным компьютером пришельцы стали искать контакта для изъявления благодарности. Оказывается, эунасиане летели 10 тысяч лет (!) из отдаленного уголка вселенной, чтобы участвовать в Испытании. Поскольку на данный момент на первый план для них вышла проблема выживания, ответственность перед будущим была переложена на представителей Федерации в лице Пикара и его товарищей, для чего на борт «Энтерпрайза» был

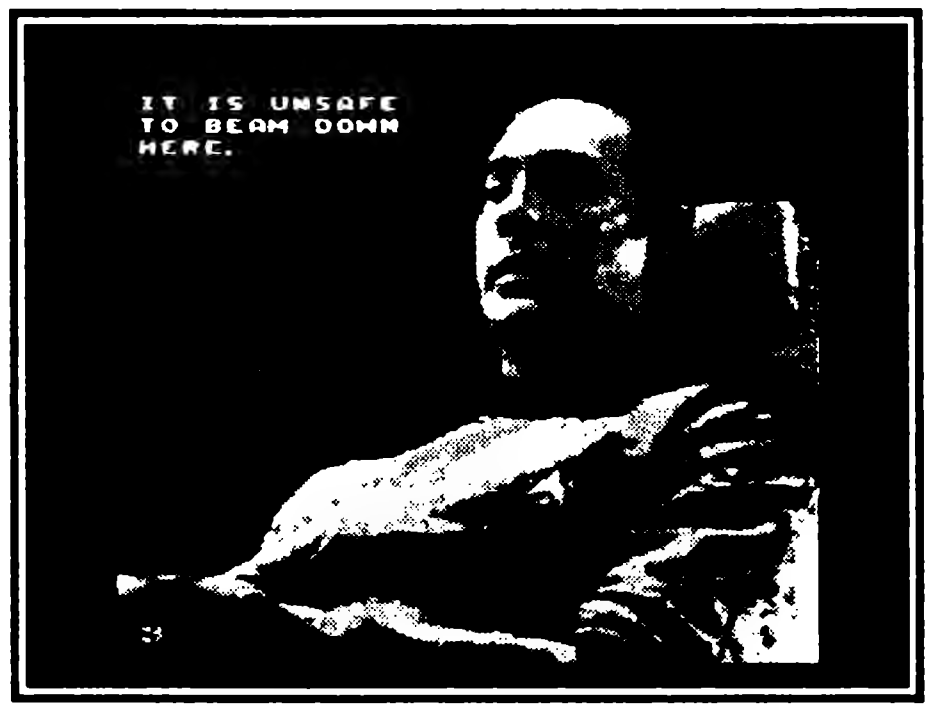


послан подарок — ПИВА, призванный обнаружить прибытие ДИПа, мощнейшего орудия по контролю над Вселенной. Давным-давно эунасиане осознали его действие, их герой успешно преодолел все тесты и ясно доказал, что обладание такой силой — искушение не для слабаков или слабоумных. Своим участием в грядущем Испытании члены Федерации должны предотвратить передачу ДИПа в недостойные руки соперников... Вместо благодарности Пикар получил приказ на очередную спасательную операцию. На одной из лун третьей планеты Гаммы Ориона бесследно исчезают шахтеры. А в нейтральную
зону с ромуланской стороны начали вторгаться неизвестные звездолеты, причем заинтересованным близостью событий Клинтонам удалось наблюдать схватку одного из них с крейсером самих ромулан. Но пространство Федерации пока нарушено не было, поэтому ничего «Энтерпрайз» от задания не отвлекло. И в обезлюдевшие шахты вскоре был послан исследовательский отряд. Оказалось, что на безжизненной по каталогу планетке обитают кротообразные твари, они-то и виновны в пропаже колонистов. К счастью, медленный жизненный цикл животных вынудил их создавать запасы пищи, и в раскиданных по подземному лабиринту коконах были найдены невредимые, хоть и до жути напуганные люди.

Пока прощались спасители и спасенные, руки друг другу трясли, по гиперсвязи опять пришло сообщение от Т'Ларис. Ничего срочного, просто дошли до нее слухи (неважно, был ли на эту тему разговор с Болдуином) о ДИПе и прочих находках. А поскольку коммуникатор в руинах стоит слабенький, да и всяким там ромуланам давать шанс на получение столь важных сведений не стоит, Пикар решил переговорить с докторшей при встрече. Интерес археолога объяснялся ее недавней находкой — историческими сводами древней цивилизации. Еще до появления людей на Земле скоплением планет в квадранте Гамма правила демократическая организация, именуемая Сенаториус. Военная основа ее власти, Дерандомайзер Интегрированного Поля (кратко — ДИП), во времена упадка активно использовался, в результате чего со многих небесных тел жизнь была напрочь стерта, а некоторые и вовсе исчезли. Сам термин звучит неброско и, на первый взгляд, является всего лишь универсальной отмычкой к защитным полям, единственному надежному на сегодняшний день средству защиты. Но, согласно записям, размерами ДИП был сильно велик, эдакая «звезда смерти». Однозначно, он не должен вновь попасть в плохие руки. А потому Пикар, не раздумывая, вручил эунасианский ПИВА докторше для экспресс-анализа. Пора всерьез заняться Испытанием, чего бы это ни стоило!

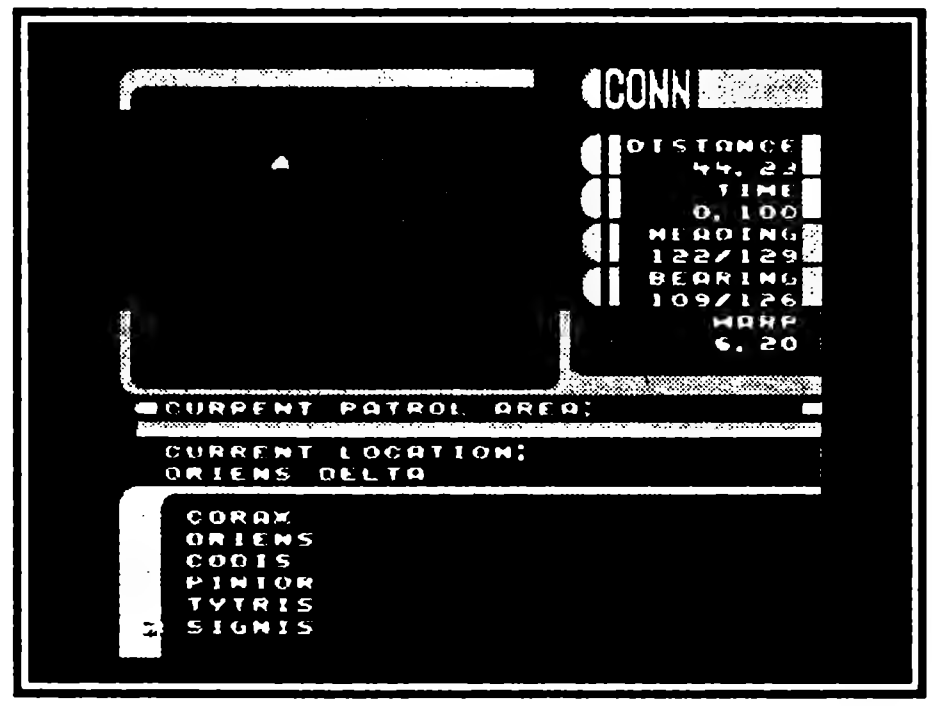
Либо до, либо сразу после повторного визита «Энтер-прайза» на Кодис-Ню-шесть вы повстречаетесь с кораблем ференджи расы торговцев. Дэймон (вождь, типа) Терплак в процессе разговора пожелает вам помочь и подскажет, где искать Дэймона Радны, знатока ромуланских кодов. С помощью адмирала Хиллоко, командующей станции 202 (что близ пятой планеты Кодиса), вы его найдете на шумном Базаре, расспро-

сив сидящую справа от зала телепортации инопланетницу Пикаром или Трои (прочим членам экипажа недоверчивое существо ни в чем не признается). В обмен на координаты шахтерской планеты поставщик горнодобывающего оборудования Радны пошлет вам таблицу кодов, и жизнь потечет далее. Но вот ведь прикол: расстреляв без разговоров корабль Терплака, вы всей этой тягомотины избежите, никак концовку игры не испортив и лишь слегка огорчив Пикара! Он вам так прямо и скажет: Какого хммх. Отказавшись от всякой своей причастности к «мокрому» делу. А коды вы все равно получите — от ромулан, наверное...

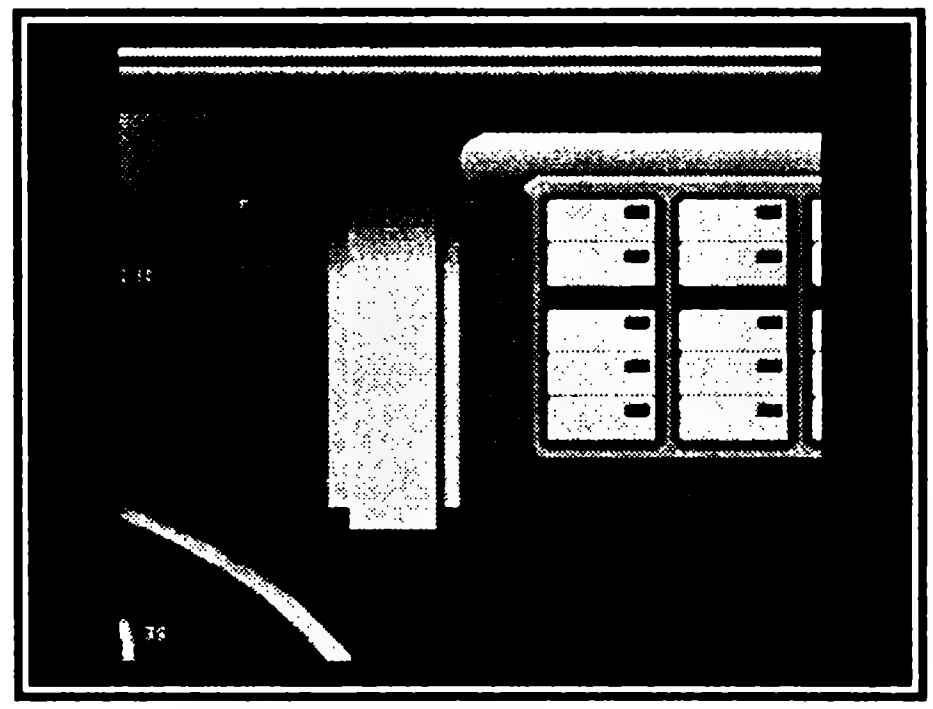


Есть основания полагать, что битва уже началась. Космолет «Накатоми» атакован неизвестными, в отчаянном призыве капитана последнее слово — «абордаж»! По прибытии в сектор Титрис-Йота-четыре на связь выходят захватчики, еще одна невиданная ранее раса. Империя Чодак вторглась в пространство Федерации и захватила экипаж мирного судна в заложники. Никакие угрозы не действуют, террористы не боятся смерти, но прекрасно осведомлены о моральных проблемах соперника. Раскрыв карты, Пикару удается выяснить мотивы имперцев, которые тут же исчезают в пространстве. А инженер-связист перехватывает шифровку ромулан, из которой становится ясно, что их по космосу носит отнюдь не из-за сигналов тревоги атакованных пришельцами товарищей. Стало быть, уже три участника грядущих Испытаний найдены!

Уникальный случай в этой игре, диалогом допускается небольшое изменение сюжета! Выберите первый вариант ответа. Потом, в зависимости от первого слова реплики имперца (HA! или LAWS!), — второй вариант дважды или четырежды, снова первый, затем любой, второй и дважды первый. Достигнув победы дипломатии, посылайте на борт судна группу захвата, отстреливайте вероломных врагов и... спасайте заложников! Миссия эта на дальнейший ход игры не повлияет, а интересующимся посоветую взять в команду лучших стрелков — Ворфа и Дейту — бой предстоит нешуточный. Левая из четырех кнопок в первом инженерном зале снимет энергощит в левом нижнем углу второго зала. Поскольку почти все двери заблокированы, пользуйтесь вентиляционными шахтами, разбивая решетки на входе. В третьем зале вам понадобятся двое для поочередного продвижения по коридорам склада со своевременным направлением сторожевых пушек.



В конце найдете две кнопки, каждая отключает один из щитов на пешеходном мостике второго зала, но активирует другой. По ту сторону моста идите направо, щит перед очередной решеткой отключите второй слева кнопкой в первом зале. Истребив оккупан-

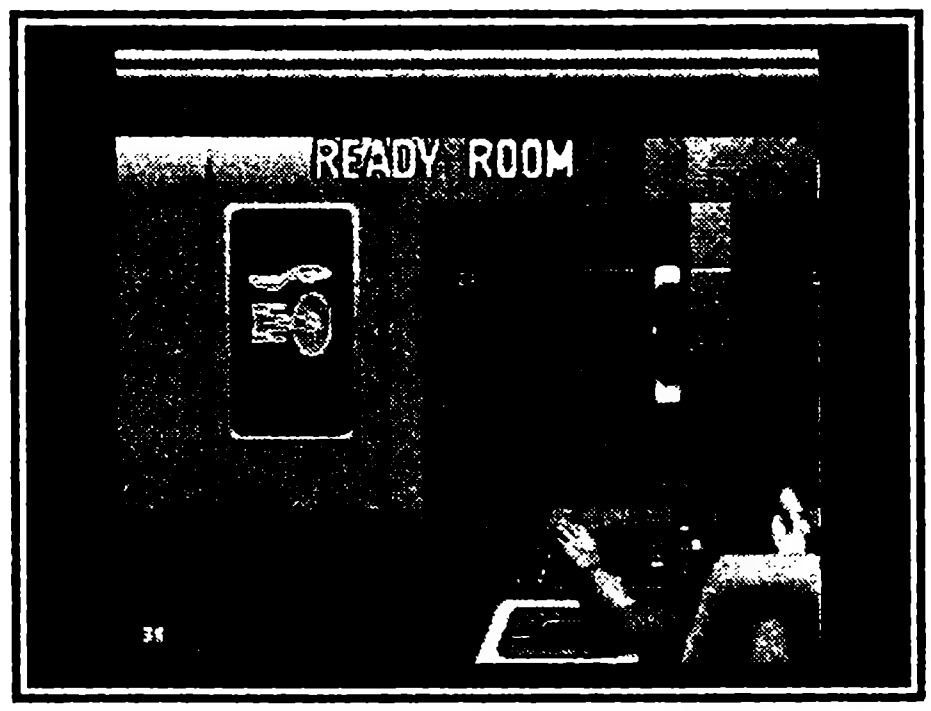


тов в жилых помещенях, пройдите через шахту верхней левой комнаты, нажав предварительно правую кнопку в кают-компании снизу. Еще один зал, последняя шахта — и вы рубке космолета вместе с четырьмя имперскими террористами... Проявите милосердие, ваша цель — решетка правом конце зала.

Т'Ларис не подвела, ПИВА по атомам изучила и вот опять призывно сигналит лампочка гиперсвязи. А лейтенант Ворф доложил, что в кластере Веренитор им обнаружена подпространственная аномалия. Но только сунувшись в том направлении,«Энтерпрайз» засек сигналы стольких суден, как ромулан-
ских крейсеров, так и имперских пузатых крепостей, что едва избежал явно неравного боя. Прибор Искусственных Временных Аномалий в толковании мудрой докторши предназначается для навигации сквозь своего рода дырки в пространстве. И, будучи настроенным соответствующим образом, может привести корабль к любой цели в обход всех законов физики. Этот, как удалось выяснить, ориентирован на маяк ДИПа. Как и фотонные торпеды, в действие он приводится топливной смесью равариума и пеллентиума. Запас за время ожидания в трюме эунасианского корабля израсходовался, но был без проблем восполнен. «Энтерпрайз» повторно посетил район аномалии, не встретив на этот раз никаких преград на пути. Как и предполагалось, прочие претенденты на обладание ДИПом нашли свой способ попасть на Испытания. Которые и начались незамедлительно по прибытии представителей трех цивилизации на арену пред сребролики м посланником Сенаториуса. Десять тысяч лет назад падение правителей-эунасиан в пучины мракобесия и беззакония успешно завершилось, прозревшие злодеи ужаснулись своих деяний и отправили ДИП на сто веков вперед во времени в надежде, что за это время разовьется цивилизация, в достаточной степени одаренная Силой, Добротой и Мудростью, чтобы занять трон правителя вселенной. Граждане Федерации в лице экипажа «Энтерпрайза», ромулане и представители империи Чодак должны пройти три Теста, заполучить три Символа, после чего подвергнуться финальному Испытанию. Объявив, что первый Тест — проверка сил участников — состоится на одинокой ледяной луне, посланник вернул представителей на их корабли. Анализ планетных систем кластера показал, что под определение первой арены подходит спутник Беты-3. Правота сей догадки была доказана ужасающе однозначно...

Перед стартом к указанной выше планете полностью подготовьтесь к космической битве — на ее орбите вас атакуют сразу восемь (!) кораблей-дроидов. И хотя одновременно в бой входят только два, итог долгой схватки запросто может оказаться плачевным. Дабы пореже натыкаться на торпеды противника, следуйте навстречу параллельно их курсу. На прогулку высаживайте полную четверку. Одну пару за первой решеткой отправьте вдоль левой стены, пусть достигнет угла с рычагом на верхней стене, ничего вблизи не открывающим, и нажмет его. Другая пара после решетки пусть идет вдоль правой стены, а в конце пути разобьет две полости в стене и добудет из них кристаллы (Valve Control). Другие полости разбивать не стоит, в них сидят запасные роботы охра-

ны. Теперь проще отозвать всех на «Энтерпрайз», заменить пострадавших на свежих людей, причем во главе с Ворфом или Дэйтой. Лишь они способны, доведя группу до моста через реку лавы, активировать его после установки на место кристаллов. Отправьте по члену команды в каждую дверь, кроме самой левой, пусть достигнут переправ, а в центре — рукоятки. Нажав оную, следует ее удерживать, пока ушедший направо персонаж не пройдет за образовавшийся мост. Там — еще одна рукоятка, оставшегося героя проведите через центральную дверь и врата крепости к доступному теперь рычагу и активируйте третий мост. Последний переключатель, и в крепости откроется шкатулка с Символом Силы. Возвращайтесь на арену. Место для следующего испытания, зеленая окольцованная планета, также была найдена в каталоге небесных тел — система Гаммы Веренитора, луна 6E. Профессиональным спасателям не составило труда помочь попавшему в беду обитателю этого цветущего мира и пройти тем самым тест на Сострадание. Посылайте троих. Один пусть сначала дойдет до реки, найдет передвижную переправу и аккуратно пробежит по ней на тот берег, чтобы добыть амулеты для проникновения внутрь каменного периметра справа (первый даст приятель пропавшего туземца, второй сами возьмете в его хижине). Внутри вы вскоре зайдете в тупик, но джунгли слева скрывают листвой проход к пещере (идти придется на ощупь). Там, синхронным нажатием двух кнопок вызвав мост, вы и найдете заблудшего аборигена. Последний тест, вызов Мудрости героев, состоится на планете, один из спутников которой мечется по орбите в отличном от прочих направлении. На «пятерке» Дельты Веренитора. Посылайте четверых и ведите их по возможности цепочкой. «Мудреные» события произойдут в следующем порядке:



1) одновременное нажатие четырех кнопок, находка ромбовидного камня;

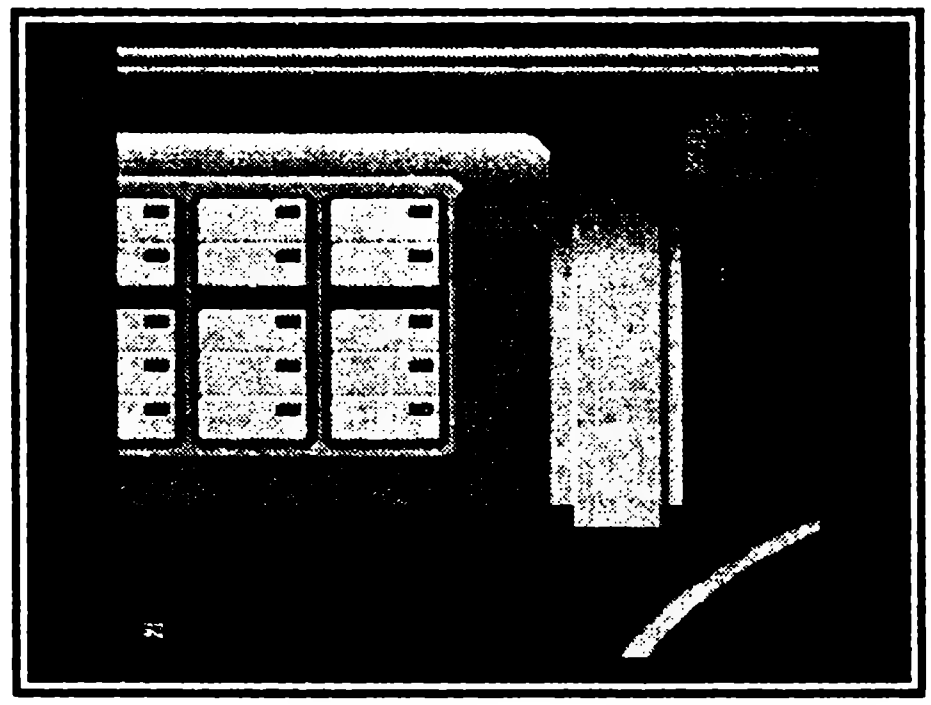
2) зал с телепортационным полом (идите по прямой до третьего ряда выделенных цветом плит, после чего по отрезкам между парами таких плит: влево, два вверх, три вправо, вверх, два влево, вверх до выхода);

3) пропасть, мост над которой можно создавать лишь кусками (оставив одного героя нажимать кнопки в кодовой последовательности (3-4-2-1 -2-3 при от счете слева), другого ведите по образуемым участкам моста до фиксирующей мост кнопки);

4) дверь с тумблером (оставив одного у переключателя, заводите остальных в дверной проем, чтобы тот не захлопнулся);

5) два зала с полом под напряжением (пробегайте быстро но прямой);

6) еще одна пропасть с мостом-конструктором (аналогично, 2-6-3-5-1-2-4);

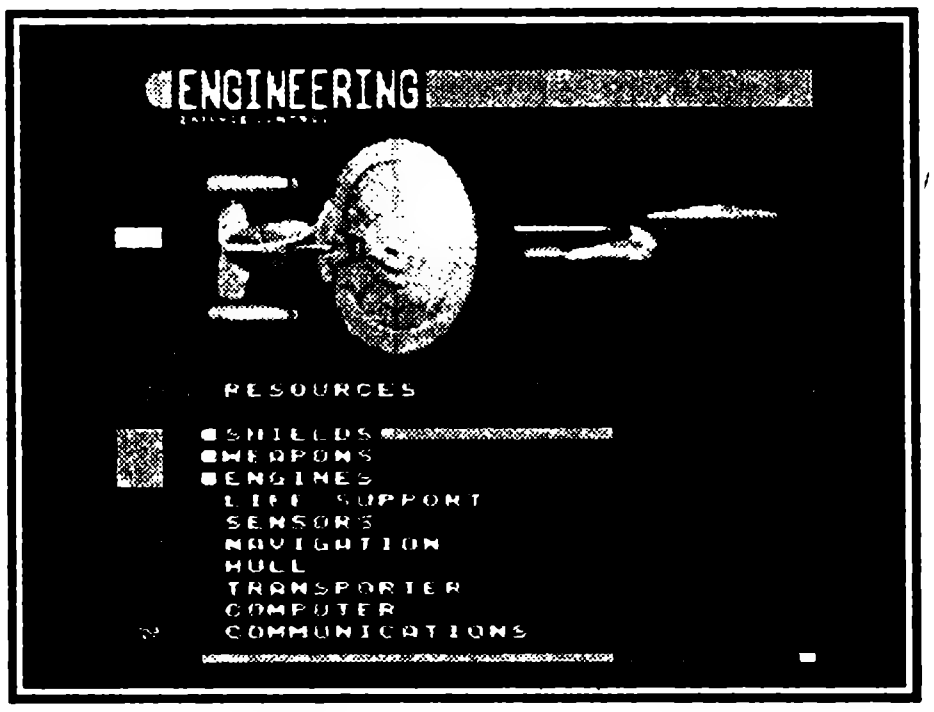


7) сеть телепортаторов (попав в нее, пробирайтесь через нижний левый, затем правый, опять правый и левый нижний порталы к вратам, у которых оставьте группу, одним персонажем сходим на второй справа портал за еще одним камнем и обратно);

8) зал с хитрыми колоннами (уловив момент, проводите всю группу гуськом);

9) еще одна дверь с четырьмя кнопками (здесь также берется третий камень, через желоба с камнями героев переводите по одиночке);

10) дверь с тремя гнездами под камни;



11) камера синтезатора (нажимая кнопку, добудьте из закрытого предварительно ящика три элемента для телепортаторов соседнего зала).

В зале порталов сначала всех ведите в нижний; оставив там одного у кнопки, остальных пропустите через левый портал; здесь доверьте еще одному самую дальнюю кнопку, а двух свободных героев ждет за правым телепортатором потрясающая проверка командных свойств (для чего им лучше располагаться рядом в командном столбце). Ну и, в конце концов, шкатулка с Символом Мудрости!

Как и опасался Пикар, всем участникам удалось пройти три Испытания и выйти в финал. И теперь участь вселенной зависит лишь от его поведения в обществе двух других капитанов и самого экзаменатора — все четверо, вооруженные фазерами, высадились на треугольном пятачке в озере лавы. Велик, конечно, соблазн, пустить в ход дарованное оружие, но... Не зря именно тест Мудрости был пройден последним — ни силой, ни жалостью к озверевшим соперникам в данной ситуации успеха не добиться. Ведь в вашем распоряжении остались добытые символы, а на арене стоят такие подозрительно знакомые столбики со шкатулками... Короче, суйте палочку Сострадания в правый феугольник, а жезл Силы — в левый. Враги исчезли, остались третий символ и неугомонный посланник Сенаториуса на треугольнике в центре арены. Сдается, фазер вам все же выдали не зря...

Свершилось! Ужасающее орудие древности нашло себе нового хозяина, безграничная сила и исполнение любых желаний предложены в качестве награды. Но что это? Хлебнувший Мудрости через край, капитан Пикар отвергает то, что вы добыли с таким трудом, и посылает ДИП в далекое будущее в надежде, что потомки с ним совладают лучше... Обидно, да? Что ж, пройдите игру еще раз, может, вам удастся привести финальный диалог к иному результату. А может, с восьмого раза полные мудрых мыслей писания все же достигнут своей тайной цели, и весь мир вдруг расцветет для вас новыми красками, знаменуя приход лучших времен на Землю...

Автор описания Денис НЯНЕНКО

TOY STORY

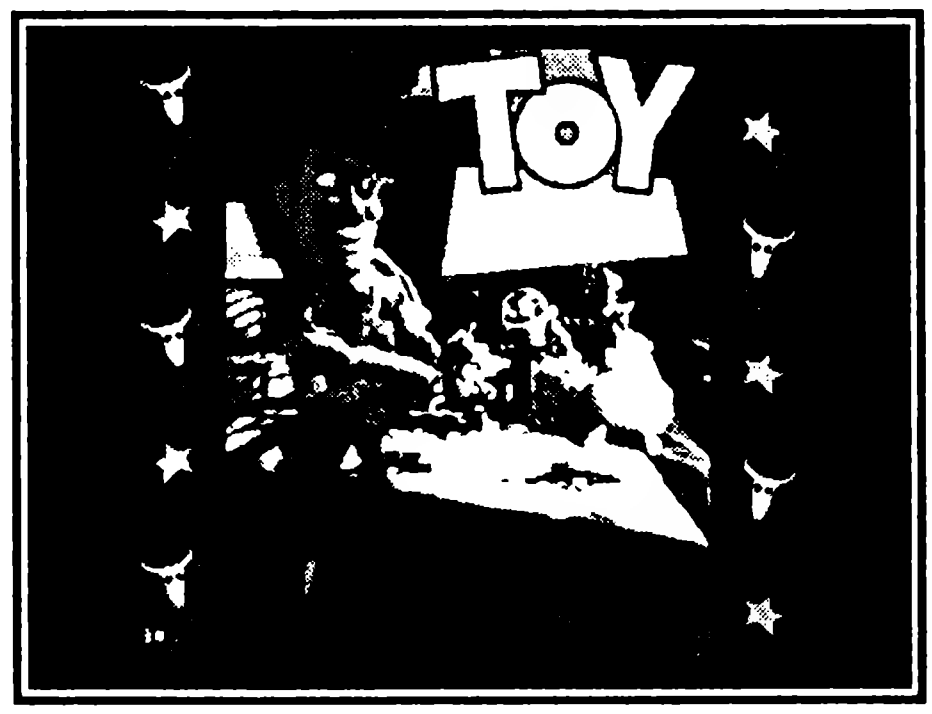
ИГРУШЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

Disney Interactive ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

«Игрушечная история» — первый в мире мультфильм целиком и полностью состоящий из полноценной компьютерной графики. Как и все творения студии Уолта Диснея, этот мультфильм не мог не стать основой видеоигры.

И игра, надо заметить, получилась на славу — такой качественной графики на Sega раньше просто не было — игра выжимает из приставки все, на что она способна. И качество графики сочетается с традиционным для «диснеевских» игр захватывающим игровым процессом.

Предыстория

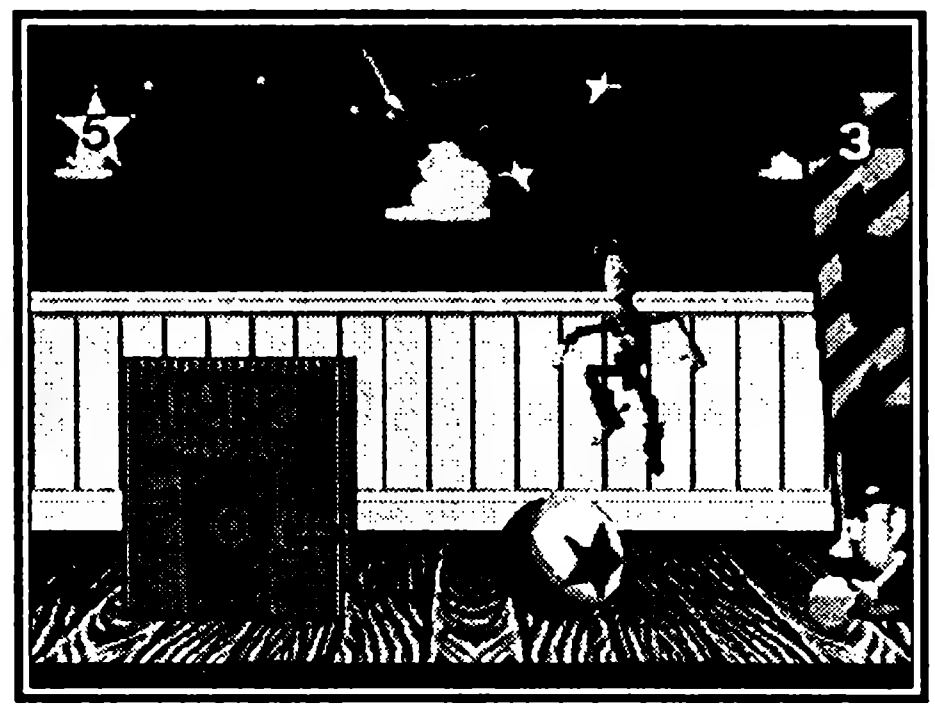


Toy Story Игрушечная история БОЖЬЯ КОРОВКА!! Никогда еще не встречал я на Мегадрайве игры, которая сочетала бы такую отпадную графику и такое неудобное управление! Сначала о графике. Над игрой Toy Story трудились те же диснеевские аниматоры, что и над мультфильмом «Игрушечная история», получившим премию «Оскар» и являющимся первым в истории человечества полнометражным мультипликационным фильмом, целиком сделанным на компьютере. При производстве игры использовались рабочие станции компаний Silicon Graphics и Sun, создававшие графику мультфильма. И это видно. Главный герой, враги и декорации связаны в одно целое, являя собой нечто потрясающее! Ни одна игра на Sega не вышибет вас из ваших носок так, как это делает Toy Story (говорят, на SNES'е есть картриджи с какими-то обезьянами, но это все – там, а здесь, на MD, игра настолько визуально превосходная появляется впервые)!

Теперь пара плохих слов (ну не мог я!). Toy Story настолько сложна, что дети младшего возраста, для которых она, вроде бы, предназначена, вряд ли смогут пройти ее за обозримое время. Если честно, то я, вроде бы геймер со стажем, играя в TS, пару раз был близок к тому, чтобы изо всех сил ударить джойстик об какую-нибудь подвернувшуюся твердую поверхность. Несмотря на малое количество управляющих кнопок (всего две: прыжок и удар кнутом), главный герой, Вуди, двигается по экрану настолько нечетко, что порою вам придется выложиться полностью, чтобы заставить его делать то, что вы хотите. Естественно, continue в этой игре заработать труднее, чем поставить какой-нибудь олимпийский рекорд. Зато по этапам разбросаны звездочки, которые в количестве 50 собранных штук прибавят вам одну жизнь.

Ну да ладно, я думаю, что представленные тут советы по прохождению всех этапов помогут вам справиться с этой «крепенькой» игрушенцией, а особо нетерпеливые геймеры в конце статьи смогут найти секреты для сеговской и нинтендовской версий «Игрушечной истории». История начинается...

Полное прохождение



У мальчика Энди день рождения, и все его игрушки собрались в детской и пытаются узнать, какой подарок Энди получит от родителей. Вам придется управлять деревянным ковбоем Вуди (диснеевцы не изменили своим традициям избрания реальных киноактеров прототипами для мультгероев: если Алладин был похож на Тома Круза, то Вуди, в свою очередь, вылитый Джим Керри), любимой игрушкой Энди. Вуди тоже интересно, заменит его какая-то новая игрушка или нет.

Старая военная игра

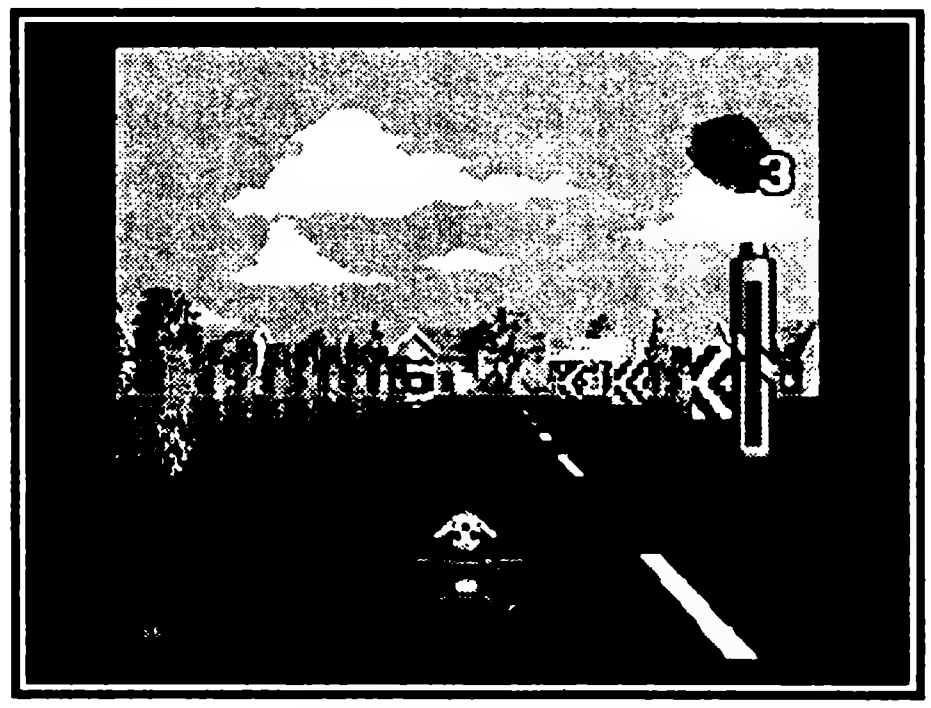
Вы должны открыть коробку с солдатиками, чтобы те смогли выбраться наружу и начать двигаться на первый этаж дома. По дороге сбросьте им детскую рацию, стоящую на шкафу рядом с Хэммом, свиньей-копилкой. Солдаты унесут рацию, а вы должны подойти ко второму такому же устройству, у которого вас ждут Робот и Рокки Гибралтар, бугайчик с зеленым хайром. Не пожалеете!

Боевая тревога!

Солдатики-разведчики передали снизу, что Энди с подарком поднимается по лестнице. Вам надо за 150 секунд спрятать все игрушки. Свинью Хэмма, Робота и динозавра Рекса, пользуясь насосом, закиньте в коробку, а потом освободите Рокки, который поможет радиоуправляемой машинке заехать под кровать, и сам туда залезет. Вуди же должен залезть на кровать и дожидаться Энди.

Проверка на крутость

У Энди новая игрушка! Это последняя модель космонавта-межпланетника, Базз Лайтиер! Между ним и Вуди возникает спор, кто же лучше, и они решают определить это забегом наперегонки по детской. Ни за что не старайтесь настигнуть Базза – вам все равно за ним не угнаться. Просто осмотрительно двигайтесь вперед. Примерно на середине этапа вы, аккуратно спрыгнув на шарик по столом, заработаете жизнь в виде ковбойской шляпы.



Кошмарный Базз

Вуди во сне привиделся не игрушечный, а настоящий Базз - с ракетным двигателем и лазерами! Для того, чтобы избавиться от этого ночного кошмара, сначала отбейте кнутом все файерболлы, которыми окружен Базз, а затем бейте его после того, как он вы-

стрелит из лазера и будет включать на руке телепортационное устройство. Четыре удара – и он готов!

Радиоуправляемый заезд

Вуди, игрушка несколько коварная от природы, вознамерился сбросить Базза со стола. В этом ему (и вам) поможет машинка на радиоуправлении. Чтобы пройти этот этап, надо поменьше нажимать на газ (автомобильчик заносит), а главное – подбирать все восполнители энергии, вылетающие из соперника-космонавта.

Месть игрушек

Вот вы и допрыгались! Вуди случайно столкнул Базза в открытое окно, и теперь все игрушки считают вас злым ковбоем. Только динозавр Рекс верит, что это не так, но он расстроен настолько, что сам не может выбраться из детской. Очистите ему путь, разбивая кнутиком блокирующие дорогу кубики (опасайтесь вертолетов и паровозов), и Рекс не динозавр вас в беде на следующем этапе...

Беги, Рекс, беги! ...

Этап, в котором вы должны проехать через всю комнату прямо на спине Рекса. Самое главное в этой адской гонке – постараться запомнить, в какой последовательности появляются на экране враги, и при должной тренировке этап особых трудностей представлять не будет. К тому же он разбит сейв-флажком на две половины.

Битва с Баззом

Энди с родителями отправился в пиццерию и, не найдя Базза, взял с собой прежнего любимца, вас. Но игрушечный космонавт зацепился за бампер машины, а когда она остановилась, между двумя соперниками разразился нешуточный бой. Вам нужно, подбрасывая кнутом шину, несколько раз «надеть» ее на Базза, но смотрите, не попадитесь под его атаку «Станция «Мир» идет на таран»!

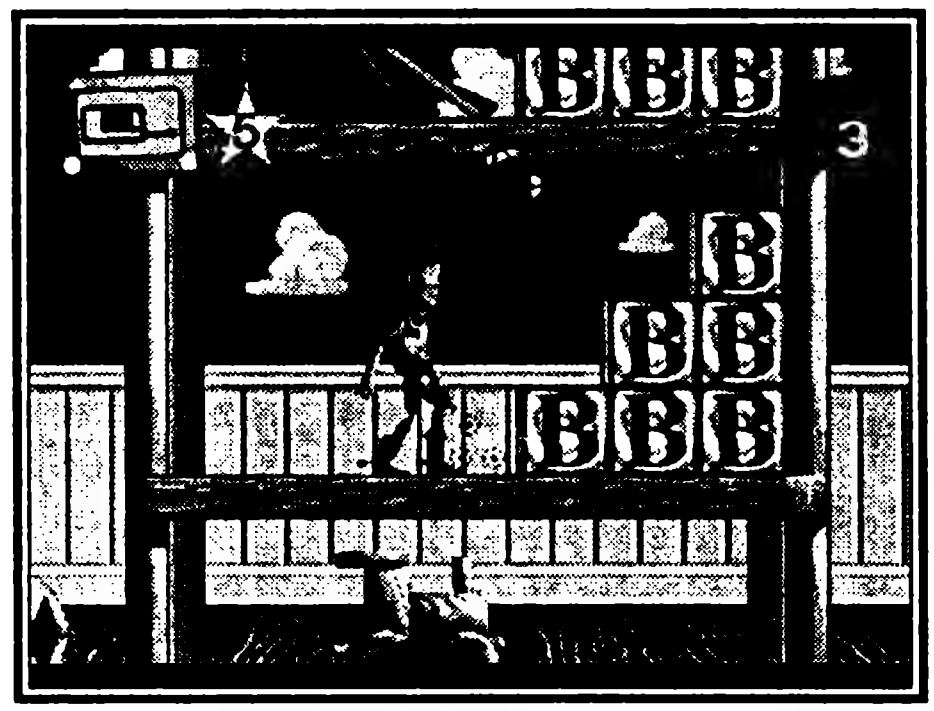
Хавчик

Энди уехал без вас! Хорошо еще, что Базз и Вуди вовремя решили прекратить свои разборки и на бампере попутки кое-как добрались до пиццерии, но теперь обоим игрушкам предстоит смертельный номер: замаскировавшись, пройти незамеченными через всю закусочную к столику мальчика. Особо не ждите, так как Базз постоянно будет подталкивать вас сзади. И если вы заметили самолетик, немедленно жмите вниз – за ним обязательно кто-то пройдет и попытается (хотя и не намеренно) вас раздавить.

Внутри «Краба»

Непутевый Базз заинтересовался игровым автоматом «Краб» (ну, это где железной клешней вытаскивают всякие призы, знаете?), да так и сгинул в его недрах! Попробуйте найти бедолагу-космонавта среди путаницы шестеренок и предохранителей. Когда

увидите у левой стены желобок с монетами, разбейте его, войдите прямо в стену и немного поднимитесь – получите труднодоступную звездочку и жизнь. Трудный этап, с наскоку его не пройти.



Все глубже и глубже

Вуди знакомится с племенем плюшевых инопланетян, которые «работают» призами в автомате. Они согласились показать, где Базз, если вы за 180 секунд найдете и вернете к выходу восьмерых их сородичей, потерявшихся в лабиринте. На приведенной здесь карте показано их расположение. Кстати, один этот 3D-шный этап может полностью засрамить по качеству графики весь Zero Tolerance!

Клешня!

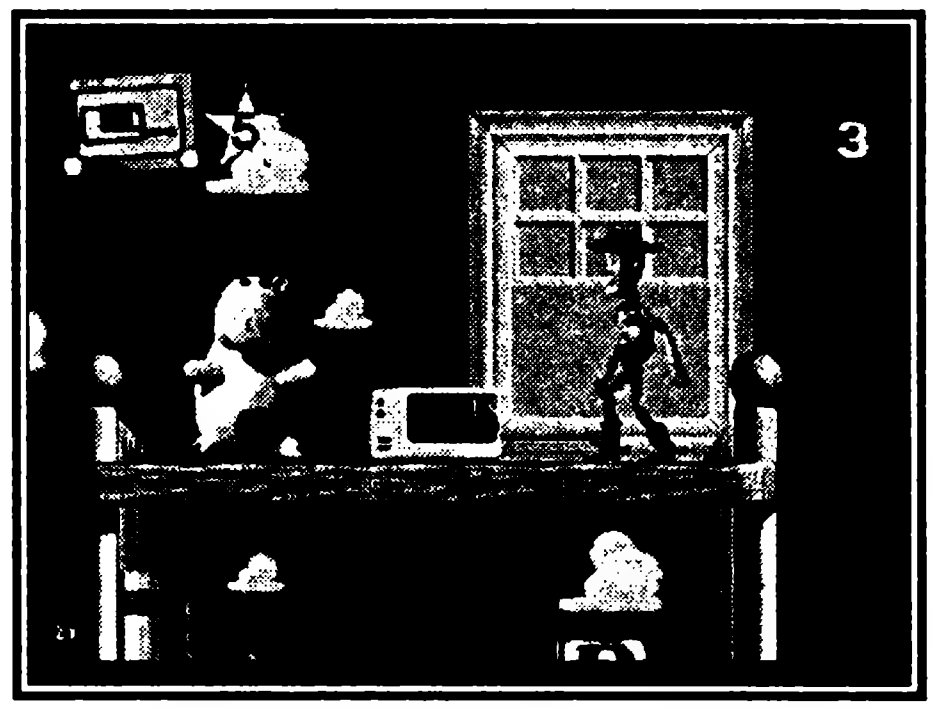
Из огня да в полымя. Базз застрял среди призов, и теперь его хочет достать Сид, плохой мальчишка, издевающийся над своими игрушками. Как только клешня, управляемая Сидом, зацепит космонавта за ногу и начнет поднимать, киньте в нее подвернувшегося плюшевого зверка. Повторите маневр четыре раза, пока у мальчишки не закончатся монетки.

Мастерская Сида

И все-таки клешня зацепила Базза, а Вуди, решивший не оставлять бывшего соперника в беде, схватился за его робокостюм. Сид обрадовался, что вытащил сразу две игрушки, и притащил их домой. Тут вам предстоит пробежать по рабочему столу, где то и дело что-то взрывается и бегают противные пауки из конструктора. Два раза Сид попробует поджечь Вуди лупой, и тогда вам надо будет торопиться к чашке с водой, чтобы спасти ковбоя от страшной смерти.

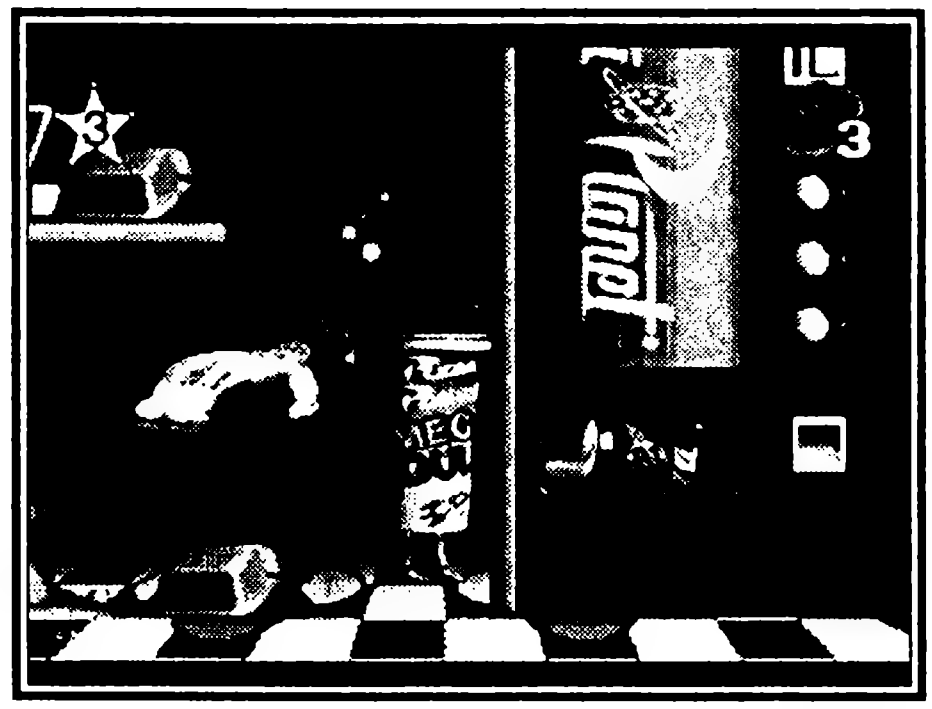
Бой с игрушками-мутантами

В поисках потерявшегося Базза наш ковбой забредает в чулан, где Сид хранит изуродованных им игрушек-мутантов. Основная часть этапа мало чем отличается от предыдущего, так же трудна, зато в завершение вам приготовлен новый сюрприз – Вуди находит друга, но тот, раскуроченный Сидом, сам не может передвигаться. Вам надо будет, используя кулаки повисшего на вас космонавта, отбиться от наседающих мутантов Ножек и Рокмобиля, при том, что Пупсик, похожий на спайдердемона из DOOM, будет наступать вам на пятки.



Роллер Боб

Вы убедили игрушек-мутантов выступить против их мучителя Сида, но тот спустил на вас Скада, свою собаку. Кошмарный этапчик, похожий на пробежку на Рексе, но теперь в вас будет лететь гораздо больше всякого мусора, да еще и периодически за спиной будет возникать здоровенная псина! Проходить надо на одном дыхании, положившись не на соображалку, а только на свои рефлексы.



Дэй-той-на

Опять гонки, но на этот раз вид сзади на то, как Вуди ведет игрушечный автомобильчик обратно к дому Энди. После умопомрачительных встрясок предыдущих этапов этот уровень скорее похож на разрядку, хотя и требует некоторых навыков управления маленькой машинкой. Главное, не пропускать разбросанные по дороге капсулы подзарядки, причем имейте в виду, что одна капсула заполняет не всю линейку энергии машины.

Зажги мой огонь!

Оказалось, что Энди с Семьей переезжает в новый дом, и грузовик с вещами уже отъехал от ворот их старого жилища. Вуди и Базз не хотят стать потерянными игрушками, и поэтому пытаются догнать огромный грузовик на своей машинке. Задание, в общем-то, остается тем же – собирать как можно больше капсул. Автомобильчик почти не слушается управления, так что ведите его максимально осторожно, но в то же время быстро.

Человек-ракета

Ну, наконец-то! Вот уже виден грузовик, а за ним – микроавтобус, где сидит Энди с родителями. Игрушки вспоминают о ракете, которую злодей Сид прицепил на спину Базза. Только на ней можно догнать Энди, и Базз решается запалить фитиль.. Для игравших в Galaxian (самое близкое сравнение) последний этап Toy Story не представит никаких трудностей: надо просто лететь, уклоняясь от препятствий, коими служат встречные машины, деревья и светофоры. Вот и микроавтобус. Вуди и Базз сваливаются вовнутрь, где их и находит счастливый Энди... И жили они долго и счастливо, а когда у мальчика появлялась новая игрушка, все остальные с радостью принимали ее в свой коллектив, вспоминая конфликт ковбоя и космонавта как досадное недоразумение.

Вот такая вот история. Я думаю, каждый извлечет из нее свои уроки.

Досрочное завершение этапа

На заставке нажать A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A, затем в игре в паузе нажать A.

Неуязвимость

Во втором этапе соберите семь звездочек, залезьте в ящик, нажмите джойстик вниз и ждите, пока звезда-индикатор здоровья в левом верхнем углу экрана не завертится. Теперь Вуди все нипочем!

Автор описания Олег ТАРАСОВ

VIRTUA FIGHTER 2

ВИРТУАЛЬНЫЙ БОЕЦ 2

Sega • Количество игроков 1-2 • Fighting
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Обычный, в принципе, файтинг, имеющий однако свои неплохие стороны. Весьма неплохой звук, с использованием речи, неплохая графика и главное, возможность создавать целые цепочки ударов, что нечасто встречается в играх этого типа.

Управление

«Start» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — пауза.

↑ — в меню — смена пункта меню. В игре — прыжок.

↓ — в меню — смена пункта меню. В игре — приседание.

← — в меню — изменение некоторых параметров в меню. В игре — перемещение влево.

→ — в меню — изменение некоторых параметров в меню. В игре — перемещение вправо.

«A» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — блок.

«B» — в меню — не используется. В игре — удар рукой.

«C» — в меню — подтверждение выбора пункта меню. В игре — удар ногой.

Меню

В главном меню всего три пункта, но выполнено оно не совсем привычно — нажимая кнопку ↑ или ↓, вы сменяете пункт внизу. Таким образом, одновременно на экране может быть виден только один пункт.

Пункты «VS Mode» и «Arcade Mode» в особых комментариях не нуждаются: первый режим это игра двух человек друг против друга. Каждый игрок выбирает себе бойца, после чего они сражаются до победы. Arcade Mode — это примерно то же самое, но играет один человек против компьютера. А вот на пункте «Option» стоит задержаться немного подробнее, поскольку опций в игре довольно много.

Перейдя на экран выбора опций вы сможете:

Во-первых, установить длину шкалы жизни, отдельно для каждого бойца. Она может стать короче нормальной (Smaller), намного короче (Smallest), длиннее нормальной (Larger), намного длиннее (Largest), вернуться к нормальной длине (Normal) и можно даже сделать так, что боец вообще не будет получать повреждений (No Damage).

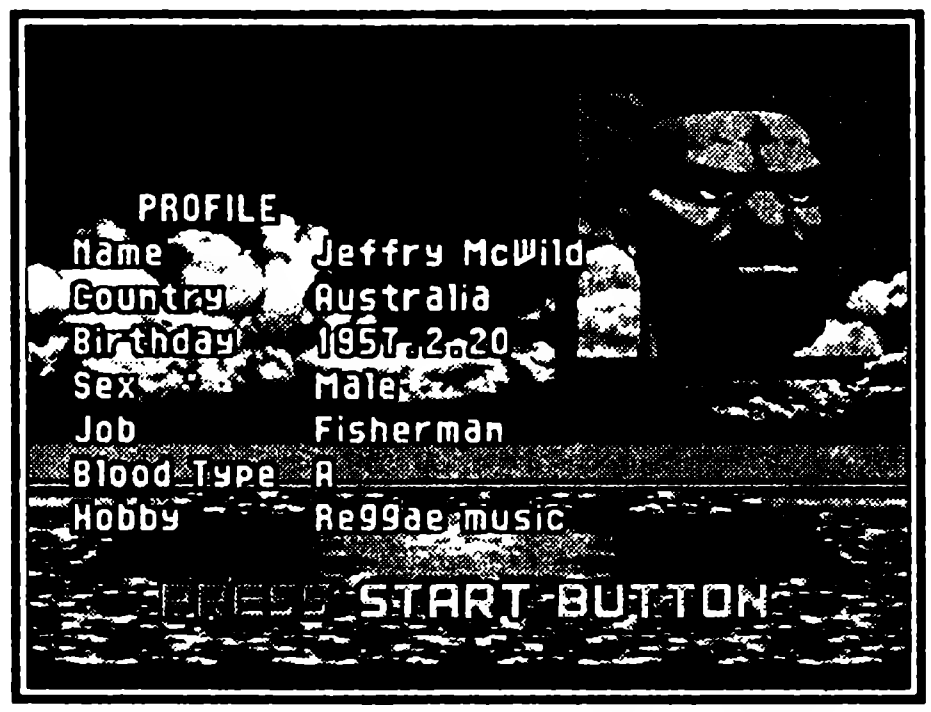
Во-вторых, вы можете задать, в каком количестве раундов необходимо победить, чтобы одержать окончательную победу (Match Boint — изменяется от 1 до 3, по умолчанию 2).

В-третьих, можно изменить количество времени, которое отводится на каждый раунд, или даже вовсе отключить таймер и тогда бой будет продолжаться до безогово-

рочной победы одного из бойцов (Time Limit — изменяется от 10 до 60 секунд или No Limit, по умолчание 30 секунд).

В-четвертых, здесь можно поменять уровень сложности в бою с компьютерным оппонентом. Игру можно облегчить (Easy), усложнить (Hard) или вернуться к обычному уровню сложности (Normal).

Также с этого экрана можно перейти еще на два дополнительных. В первом (Key Assign) вы можете задать расклад клавиш джойстика. Если вы счастливый обладатель шестикнопочного джойстика, то рекомендую выбрать третий расклад — при этом на кнопки «X», «Y», «Z» устанавливаются комбинации стандартных ударов. То есть, вместо того, чтобы нажимать, например, блок + удар ногой («A» + «C»), можно просто нажать кнопку «Y».



Во втором дополнительном экране опций (Sound Test), можно прослушать любые игровые звуки (отдельно звуки ударов, голоса и фоновую музыку).

Чтобы вернуться из опций в главное меню, нажимайте кнопку «Start».

Прохождение

Описывать в играх такого практически нечего, поэтому я просто приведу вам список всех ударов для всех и персонажей, чтобы вам не пришлось мучиться с поисками возможных комбинаций. Все комбинации приведены из того расчета, что ваш боец находится слева. Если вы окажетесь справа от противника, то просто замените все движения влево на движения вправо и наоборот.

В данном ниже тексте используются некоторые условные обозначения. Если какая-либо кнопка указана в квадратных скобках (например, [←]), значит во время выполнения удара эту кнопку необходимо удерживать и не отпускать. Если между обозначениями двух кнопок стоит знак + (например, B+C), значит эту пару кнопок нужно нажимать одновременно. Если два направления движения разделены косой чертой (например, ←/↑), это означает движение по диагонали. Последовательность CCC... означает, что необходимо быстро и часто нажимать кнопку «C». В скобках после комбинации кнопок иногда даются комментарии, где или как нужно выполнять данный удар.

Akira Yuki

Chuusui	B
Housui	↓ B
Shoutai	C
Youzentai	↓ C
Sokutai	↓/→ C
Soukahou	↓/→ B (рядом с лежащим противником)
Gekihousui	↑ B (рядом с лежащим противником)
Toukyaku	[↑] C (в высшей точке полета, выполняя большой прыжок)
Fujintai	[↑] C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Choushitai	↑ C (одновременно с маленьким прыжком)
Jouho Chouchuu	→ B

Rimon Chouchuu	→ → B
Yakuho Chouchuu	→ → → B
Mouko Kouhazan	→ B (поднимаясь из положения сидя)
Byakko Koushouda	← → B (поднимаясь из положения сидя)
Utankyaku	→ → C
Renkantai	→ → CC
Tetsuzankou	← → → B+C
Kansuitai	BC
Hachimon Kaida	BB
Toushin Soutai	B+A (бросок)
Youshi Senrin	← ↓/→ B+C (бросок)
Daiden Housui	B+C+A (бросок)
Hougeki Unshin Soukoshou	B+C+A (бросок) ← ↓/→ B+C ←или → B (бросок)
Kaiko	→ B+A (бросок)
Katsumen Sentai	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Katsumen Soutai	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	↓/← CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Gaimon Chouchuu	A ← B (верхняя контратака)
Gaimon Chouchuu	A ←/↓ B (средняя контратакаs)
Souhakushu	A ↓ B (нижняя контратака)
Doppo Choushitsu	C+A потом отпустить A

Pai Chan

Chuuken	B
Souchuuken	↓ B
Koushuutai	C
Sensaitai	↓ C
Senchuutai	↓/→ C
Rai'in Shouda	↓/→B (рядом с лежащим противником)
Enshuu Kouraigeki	↑ B (рядом с лежащим противником)
Hi'en Toukyaku	[↑] C (выполняя большой прыжок)
Hishitai	↑ (hold) C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Hishitai	↑ C (одновременно с маленьким прыжком)
Hi'en Tankyku	↑/→ C
Senchuuken	↓/→ B
Sokuchuukyaku	→ C
Taitou Risenkyaku	C (поднимаясь из положения сидя)
Haitenkyaku	↑/← C
Senpuuga	C+A
Ensenshuu	↓ C+A
Renken Senpuuga	B, C+A
Renken Ensenshuu	B, ↓ C+A
Renkentai	BC
Renshou	BB
Souken Senpuutai	BBC
Raigekishou	BBB
Renkan Tenshinkyaku	BBBC
Renkan Tenshin Soukyaku	BBB ↓ C
Renkan Haitenkyaku	BBB ↑/← C
Tenshin Soutou	B+A (бросок)
Ensen Hairyuu	← B, ↓/← B (верхний контрудар)
Rasen Anshou	← B (верхний контрудар)
Zensentai	CCC... (поднимаясь из положения лежа)

Zensou Sentai	[↓] [↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)

Lau Chan

Chuuken	B
Souchuuken	↓ B
Katsumentai	C
Sensaitu	↓ C
Senchuutai	↓/→ C
Kosou Renshuu	↑ B (рядом с лежащим противником)
Toushuugeki	↓/→ C (рядом с лежащим противником)
Hishuutai	[↑] C (выполняя большой прыжок)
Toukuu Senjinkyaku	↑ C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Hishitai	↑ C (выполняя маленький прыжок)
Chuugeki	→ B
Shakashou	↓/→ B
Shajoushou	[↓]/[→] B
Junpo Chuushou	↓/→ ↓/→ B
Taitou	C (поднимаясь из положения сидя)
Risenkyaku	↑/← C
Kokyaku Haiten	C+A
Senpuuga	↓ C+A
Ensenshuu Renken	
Senpuuga	B, C+A
Renken Ensenshuu	B, ↓ C+A
Renkentai	BC
Renshou A	BB
Souken Senpuutai	BBC
Raigekishou	BBB
Renshou B	↓/→ BB
Renshou Senpuutai	↓/→ BBC
Renkanshou	↓/→ BBB
Renkan Tenshin Kyaku	↓/→ BBBC
RenkanTenshin Soukyaku	↓/→ BBB ↓ C
Renkan Haitenkyaku	↓/→ BBB ↑/← C
Chisoutai	→ ↓ C
Kensha Touraku	B+A (бросок)
Zensentai	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Zensou Sentai	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)

Wolf Hawkfield

Straight Hammer	B
Low Hammer	↓ B
High Kick	C
Low Smash	↓ C
Face Lift	↓/→ C
Elbow Drop	↓/→ B (рядом с лежащим противником)
High Elbow	↑ B (рядом с лежащим противником)
Rising Toe	[↑] C (выполняя большой прыжок)
Heel Crush	[↑] C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Toe Crush	[↑] C (выполняя маленький прыжок)

Sonic upper	↓/→ B
Vertical upper	[↓]/[→] B
Body Blow	→ B
Shoulder Attack	← → B
Knee Blast	→ C
Low Drop Kick	→ ↓ C
Rolling-saw Butt	→ C+A
Hammer Kick	BC
Jab Straight	BB
One-two upper	BBB
Brain Buster	B+A (бросок)
Giant Swing	←, ↓/←, ↓, ↓/→, → B (бросок)
Tiger Driver	↓/→ B+C+A (бросок)
Rolling Clear	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Low Clear	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, midle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)

Jeffry McWild

Straight Knuckle	B
Low Knuckle	↓ B
Upper Kick	C
Vertical Kick	↓ C
Side Kick	↓/→ C
Stomping	[↓]/[→] C (рядом с лежащим противником)
Flying Body Press	↑ B (рядом с лежащим противником)
Killing Bites	[↑] C (выполняя большой прыжок)
Heel Stamp	[↑] C (перед приземлением, выполняя боль шой прыжок)
Step Lick	↑ C (выполняя маленький прыжок)
Smash Upper	↓/→ B
Double Upper	↓/→ BB
Vertical Upper	[↓]/[→] B
Elbow Butt	→ B
Dash Elbow	→ → B
Elbow Upper	→ → BB
Elbow Stamp	← → B
Toe Kick	↓ C
Toe Kick Hammer	↓ CB
Knee Attack	→ C
Kenka Kick	→ → C
Knuckle Kick	BC
Double Knuckle	BB
One-two Upper	BBB
Power Slam	→ B (B+A) (бросок)
Splash Mountain	↓/→ ↓/→ B+C (бросок)
Toe Kick Splash	↓ C ↓, ↓/→, → B+C+A (бросок)
Power Bomb	↓/→ B+C+A
Spinning Up Kick	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Spinning Low Kick	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	↓/→ CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Hip Attack	B+C+A

Kage-Maru

Danken	B
Juzuridan	↓ B
Tsukikaeshi Keri	C
Surigeri	↓ C
Nakageri	↓/→ C
Kakato Otoshi	↓/→ B (рядом с лежащим противником)
Asuka	↑ B (рядом с лежащим противником)
Hishou Geri	[↑] C (выполняя большой прыжок)

Tobikakato Geri	[↑] C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Tsukikakato Geri	↑ C (выполняя маленький прыжок)
Hiji Uchi	→ B
Senpuu Geri	↑/← C
Ryuuei Kyaku	→ → C
Hagaryuu Rairyuu	→ → C+A
Hishoukyaku	→ → B+C+A
Tsumuji Geri	↓ C+A
Hagasane	BC
Resshou	BB
Resshou Kyaku	BBC
Sandangeki	BBB
Sandan Urageri	BBBC
Sandan Fuujinkyaku	BBB ↑/← C
Suisha Geri	↑/← C+A
Zenten	← ↓/← ↓ ↓/→ →
Kouten	→ ↓/→ ↓ ↓/← ←
Kaiten Jizurikyaku	← ↓/← ↓ ↓/→ → C
Kouten Jizurikyaku	→ ↓/→ ↓ ↓/← ← C
Taitou	B+A (бросок)
Koenraku	← B (бросок)
Tatsumaki Geri	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Tatsumaki Surigeki	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Zenten, Zenten	← ↓/← ↓ ↓/→, → ← ↓/← ↓ ↓/→ B
Kouten, Zenten	→ ↓/→ ↓ ↓/← ←, ← ↓/← ↓ ↓/→ B
Zenten, Kouten, Jizurikyaku	← ↓/← ↓ ↓/→ →, → ↓/→ ↓ ↓/← B
Zenten, Rairyuu Hishoukyaku	← ↓/← ↓ ↓/→ →, ← ↓/← ↓ ↓/→ → B+C+A
Kouten, Rairyuu Hishoukyaku	→ ↓/→ ↓ ↓/← ←, ← ↓/← ↓ ↓/→ → B+C+A

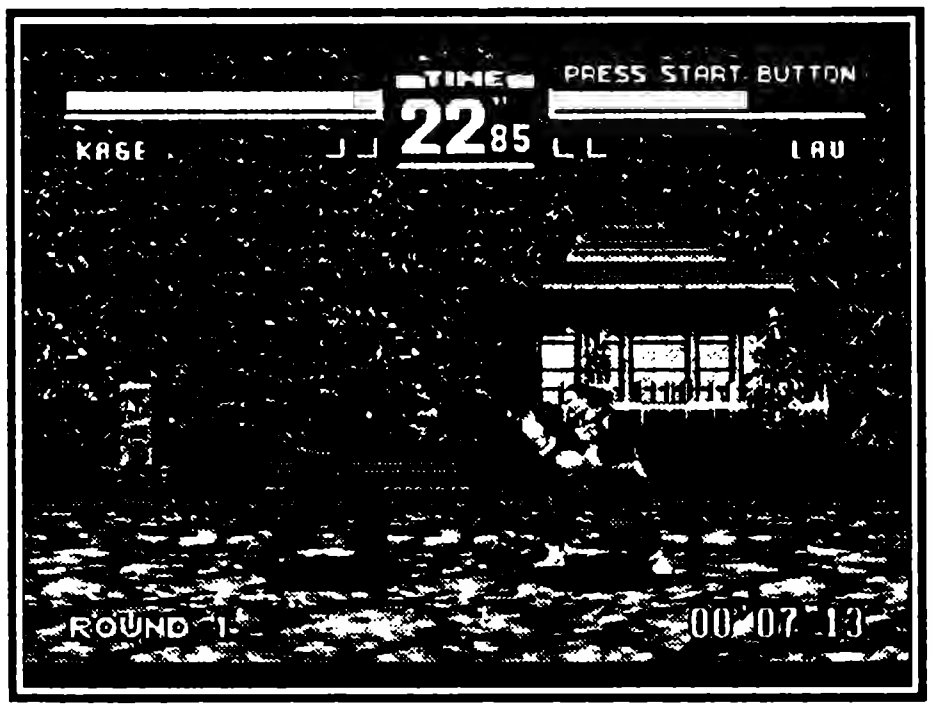
Sarah Bryant

Straight Lead	B
Squat Straight	↓ B
Vertical Hook Kick	C
Low Kick	↓ C
Middle Kick	↓/→ C
Soccerball Kick	↓/→ C (рядом с лежащим противником)
High Jumping Knee Kick	↑ B (рядом с лежащим противником)
Jump Kick	[↑] C (выполняя большой прыжок)
Heel Kick	[↑] C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Step Hook Kick	↑ C (выполняя маленький прыжок)
Rising Elbow	→ B
Double Joint Butt	→ BC
Somersault Kick	↑/← C
Jacknife Kick	↓ C
Jacknife Kick Side	↓ CC
Knee Kick	→ C
Dash Knee	→ → C
Illusion Kick	↓/→ CC
Mirage Kick	↓/→ CCC
Leg Slicer	↓ C+A
Side Hook Kick	↓/← C+A
High Kick Straight	CB
Punch High Kick	BC
Punch Side Kick	B ↓ C

Jab Straight Double Punch	BB
Snap Kick	BBC
Flash Piston Punch	BBB
Combo Rising Knee	BBBC
Combo Somersault	BBB ← (или ↑/←) C
Front Suplex	B+A
Neckbreaker Drop	→ → B (бросок)
Vertical Spin Kick	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Low Spin Kick	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)

Jacky Bryant

Straight Lead	B
Squat Straight	↓ B
Vertical Hook Kick	C
Low Kick	↓ C
Middle Kick	↓/→ C
Soccerball Kick	↓/→ C (рядом с лежащим противником)
High Jumping Knee Stamp	↑ B (рядом с лежащим противником)
Jump Kick	[↑] C (выполняя большой прыжок)
Heel Kick	[↑] C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Step Hook Kick	↑ C (выполняя маленький прыжок)
Spinning Up Knuckle	← B
Double Spin Knuckle	← BB
Spinning Slant Back Knuckle	← B ↓/← B
Spinning Low Spin Kick	← B ↓ C
Slant Back Knuckle	↓/← B
Slant Low Spin Kick	↓/← B ↓ C
Knee Kick	→ C
Side Hook Kick	← C
Somersault Kick	↑/← C
Dash Hammer Kick	→ → C
Double Spinning Kick	CC
Beat Knuckle	B+C
Punch Side Kick	BC
Punch High Kick	→ BC
Punch Low Spin Kick	B ↓ C
Jab Straight Flash Piston Punch	BB BBB
Combo Elbow	BB → B
Combo Elbow Spin Kick	BB → BC
Northern Light Bomb	B+A (бросок)
Neckbreaker Drop	→ → B (бросок)
Vertical Spin Kick	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Low Spin Kick	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)



Dural

Danken	B
Renshou	BB
Jouho Chouchuu	→ B
Juzuridan	↓ B
Renshou	BB
Hagasane	BC
Resshou Kyaku	BBC
Koushuutai	C
Sensaitai	↓ C
Asuka	↑ B (рядом с лежащим противником)
Soukahou	↓/→ B (рядом с лежащим противником)
Toukyaku	[↑] C (в высшей точке полета, выполняя большой прыжок)
Hishitai	[↑] C (перед приземлением, выполняя большой прыжок)
Hishitai	↑ C (выполняя маленький прыжок)
Senchuutai	↓/→ C
Youzentai	↓/← C
Knee Kick	→ C
Utankyaku	→ → C
Somersault Kick	↑/← C
Ryuuei Kyaku	→ → → C
Double Joint Butt	→ BC
Elbow Somersault	→ B ↑/← C
Roushou Renkentai 1	B → BC
Roushou Renkentai 2	BB → C
Combo Elbow 1	B → BB
Combo Elbow 2	BB → B
Combo Elbow Somersault 1	B → BB ↑/← C
Combo Elbow Somersault 2	BB → B ↑/← C
Combo Denyou Somersault	← C+A ↑/← C
Tetsuzankou	← → → B+C
Denyou	← C+A
Yousenryuu	→ → C+A
Brain Buster	B+A (бросок)
Koenraku	← B (бросок)
Giant Swing	←, ↓/←, ↓, ↓/→, → B (бросок)
Vertical Spin Kick	CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Low Spin Kick	[↓] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, middle kick	[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)
Roll Backward, low kick	[↓]/[←] CCC... (поднимаясь из положения лежа)

Автор описания Сергей ПАВЛОВ

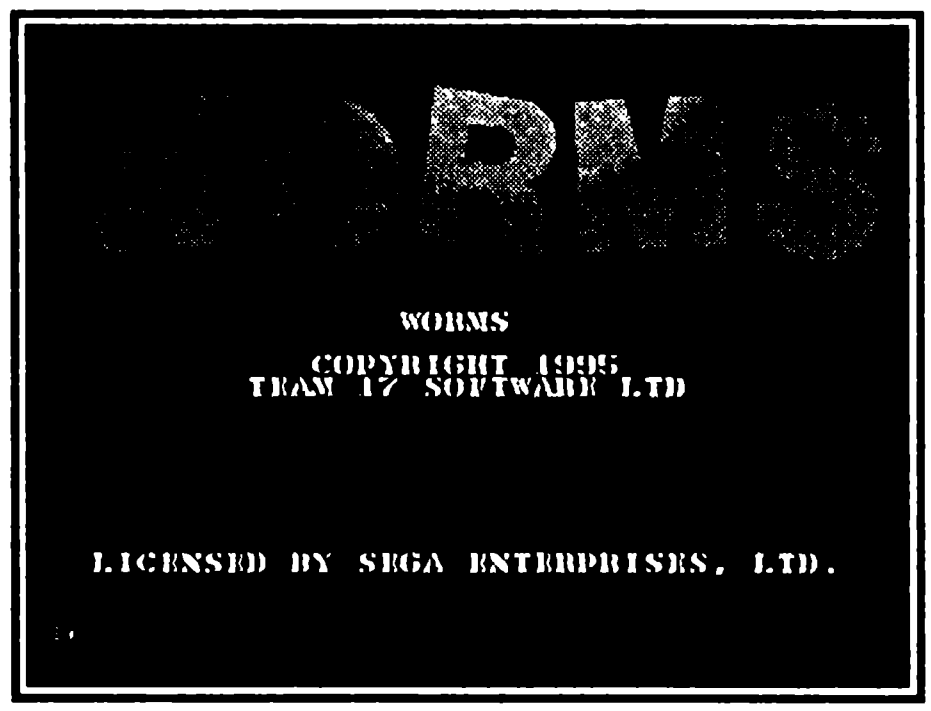
WORMS

ЧЕРВЯКИ

Ocean ● Количество игроков 1-4 ● Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

ПУ многих эта игра вызовет приятные ностальгические воспоминания о временах, когда в компьютерных играх главным были не «навороченные» ролики трехмерной графики, а, прежде всего, игровой интерес, «gameplay». Например, в свое время была на PC такая замечательная игра – Tank Wars. Перед вами был рельеф местности – изломанный, изрезанный, и на этом рельефе компьютер расставлял ваши танки. Вы выбирали угол наклона орудия, силу выстрела и вид боеприпасов и старались уничтожить своих соперников. Если заменить лишенные мобильности танки на симпатичных юрких червячков-милитаристов, мастерски владеющих самыми разными видами оружия – от самонаводящихся ракет до рукопашного боя и добавить яркую современную графику, то получится Worms – великолепная игра, где даже стрельба из базуки может вызвать только улыбку, пусть даже и слегка кровожадную. Одним словом, перед вами – взрывоопасный коктейль из Tank Wars, Canon Fodder и Lemmings.

Предыстория



Игра, несомненно, порадует разнообразием игровых ситуаций – рельеф генерируется компьютером и ни разу не повторяется. Подчиненные вам червяки (а их в вашем распоряжении целых четыре штуки) тоже оказываются в самых неожиданных местах, кроме того, они перемешаны с червяками противника. У каждого червяка есть запас здоровья, но этот запас становится равен нулю, если червяк упал в воду (пловцы из червяков, как известно, никудышные) или беднягу выбросят за край экрана. Червяки могут передвигаться и прыгать, но им постоянно грозит опасность нарваться на мину, неожиданный взрыв незамеченной вовремя мины, может спутать все планы.

Перед началом игры вы можете настроить множество параметров – в том числе выбрать, как будут выглядеть могильные камни на месте гибели ваших бойцов. Вы можете ограничить время, отведенное на размышления, отключить тот или иной особенно смертоносный вид оружия или лишить возможности пользоваться тем или иным полезными навыком. Не забудьте также присвоить членам вашей команды благозвучные или, наоборот, устрашающие имена.

В распоряжении суперчервячков огромный арсенал средств, как массового, так и индивидуального уничтожения: «узи», винтовки, базуки, гранаты, динамит, самонаводящиеся ракеты, помощь дружественно настроенных бомбардировщиков... всего и не перечислишь. Когда вы стреляете или запускаете ракеты, приходится учитывать силу и направление ветра и выбирать мощность выстрела – точь в точь как в старых добрых «Танковых Войнах».

Кроме того, ваши червяки по обилию гражданских специальностей ничуть не уступают мирным трудолюбивым леммингам – они могут копать землю в любом направлении, пользоваться веревками, возводить конструкции из арматуры, не говоря уже о возможности телепортироваться. Играть в WORMS можно и в одиночку, но, конечно, лучше играть вдвоем, а еще лучше втроем или вчетвером, а можно и вообще вшестнадцатиром! Из версии этой игры для Sega убрали набор сценариев, предназначенных для игры в одиночку (все равно в них почти никто не играет) и Worms превратился чисто в командную игру. Когда играет несколько человек, в игре появляются элементы дипломатии – можно заключать союзы и вероломно их нарушать. Накал страстей порой достигает предела, от компьютера доносятся истошные крики и взрывы эмоций.

Решать боевую задачу можно по-разному – кинуть гранату так, чтобы взрывной волной сразу несколько противников сбросило в воду; правильно рассчитать силу выстрела из базуки; успеть удрать подальше после того, как вы бросили под ноги врагу динамитную шашку; выбрать удачное место для бомбардировки с воздуха; загнать противника на мины – вас ждет небывалое разнообразие тактических решений.

Main Menu (Главное меню)

Play Game – начать игру.

Team Entry – создать свою собственную команду червяков – ввести имена и параметры членов новой команды.

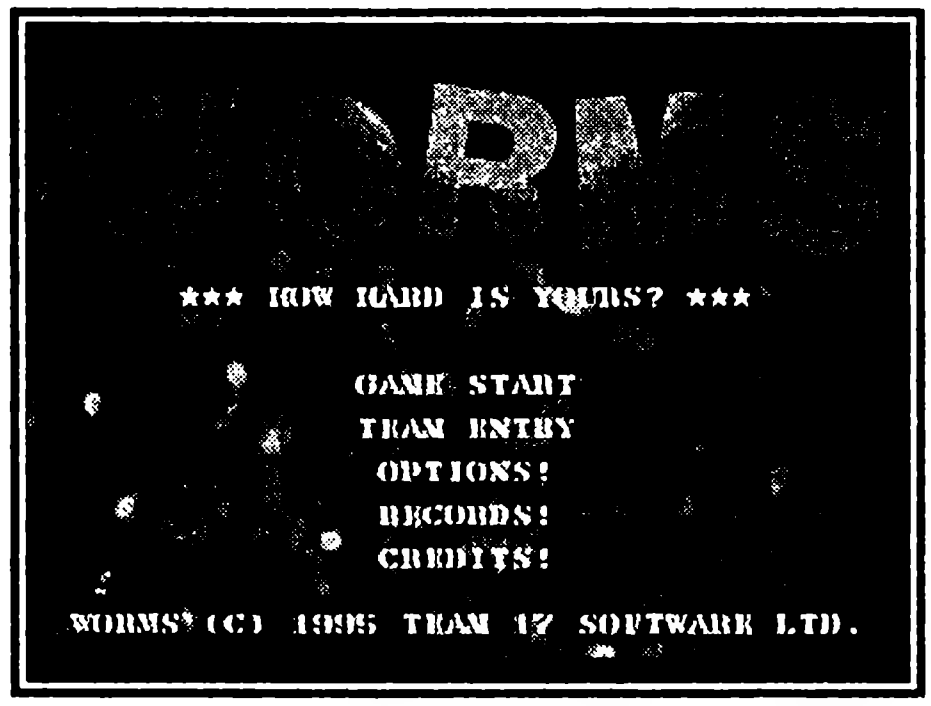
Worm Options – долгая настройка очень многочисленных параметров игры.

Worm Rankings – рейтинг лучших червяков и команд – самые жестокие и непобедимые.

Credits – информация о тех, кто создавал эту замечательную игру.

Ну, а теперь рассмотрим все подробности в нужном порядке.

Team Entry (Введение команды). Каждый, кто считает себя профессионалом в этой игре, имеет свою команду червяков, всячески о ней заботится, и из маленьких фигурок на экране монитора червяки превращаются во вполне живых существ со своими характерами, достоинствами и недостатками. Дело порой заходит столь далеко, что некоторые игроки отмечают дни рождения своих червячков. Игра же, в свою очередь, заботливо ведет как статистику по командам, выстраивая их согласно рейтингу, так и по отдельным червякам, отмечая их заслуги на поле боя. Любой уважающий себя профессионал преследует цель не только оказаться победителем в жарком бою, но и чтобы любимых червячков не обделили призовыми очками.



Именно это меню поможет вам создать свою первую команду. Разумеется, вы можете и не создавать никакой команды – игра изначально предлагает несколько подготовленных заранее команд (чего стоит, например, команда, где червяки названы по именам «битлов», или команда Topdogs, где вы играете за самых знаменитых собак мира), но, на наш взгляд, куда интересней создать свою собственную команду. Вы можете присвоить червякам имена наиболее соответствующие

вашим вкусам – один из наших знакомых обозвал членов своей команды именами руководителей Третьего Рейха, в команде другого нашего знакомого играют, например, Mozart, Bach, Shubert и List, в команде третьего – Killer, Devastator, Smasher и Death. Все зависит только от вашего воображения.

Количество команд в игре ограничено (16), нельзя создавать их до бесконечности. Выбирая при помощи курсора Next и Last, вы можете перелистывать все возможные команды. Не повредите, пожалуйста, любимые команды других игроков, они (игроки, разумеется) не простят вам такого кощунства. Так что лучше выберите пустое место, а если такового не обнаружится, то или одну из команд приставки, или команду, насчет которой вы железно уверены, что она больше никому не нужна.

Теперь наведите курсор на надпись Clear, при этом вся информация о команде сотрется. Если не сделать этого, игра подумает, что вы не создаете команду заново, а просто меняете уже имеющуюся – да, кстати, можно сделать и так (очки, набранные старой командой, сохраняются).

Team Name. У команды должно быть имя, и зайдя сюда, вы присваиваете новой команде название. Просто выберите этот пункт и наберите придуманное вами имя. Нажав после этого Enter, вы приступаете к раздаче имен отдельным червякам.

Captain. Введите имя главного червяка-капитана.

Worm 2. Введите имя второго червяка.

Worm 3. Введите имя третьего члена вашей команды.

Worm 4. Введите имя последнего, четвертого червяка.

Теперь сделайте выбор Human\CPU:

Human. Вы подтверждаете, что за эту команду будет играть человек – т. е. вы.

CPU. А это означает, что за эту команду играет приставка (иногда приходится создавать команды и для приставки).

Exit. Вернуться в главное меню.

Итак, команда вами создана и рвется в бой. Хотя мы еще не коснулись многих пунктов настроечного меню – но на этом этапе они мало что нам скажут. Попробуем пойти навстречу вашей команде и сразу ринуться в бой.

Play Game. Начать игру.

Затем вы оказываетесь в списке, состоящем из названий команд.

↑, ↓ – «Вверх, вниз» – выбирая эти пункты, вы можете переключаться между двумя страницами списка команд.

При помощи EXIT вы можете в любой момент вернуться в главное меню.

Все команды, которые вы видите в списке, расставлены в порядке «крутости».

Заветная мечта каждого игрока в Worms – увидеть свою команду в верхней строке этой таблицы, где играют все его друзья – такие же закоренелые «вормеры». Естественно, у вас не может не возникнуть закономерный вопрос – что это за странные числа находятся в таблице, чуть справа от названий команд.

Столбец P (played) – сколько игр сыграно данной командой.

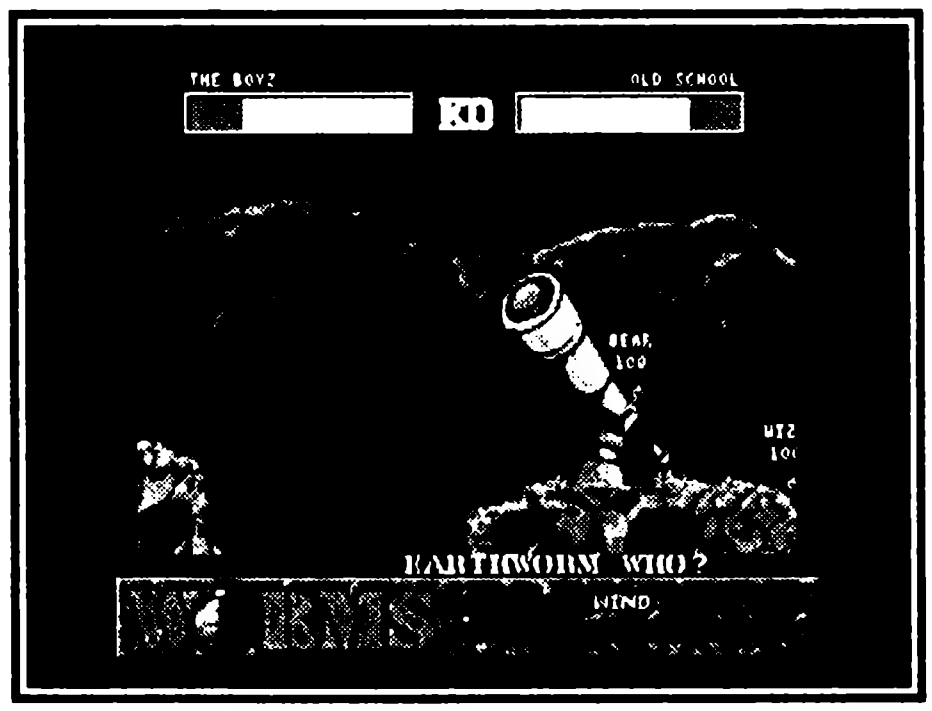
Столбец W (won) -сколько из них было выиграно.

Столбец F (for) -сколько червяков было убито этой командой за весь отчетный период.

Столбец A (against) – сколько раз умирали на поле боя «свои» червяки.

Столбец D – разница между двумя последними параметрами.

На основе всех этих данных программа по каким-то своим электронным критериям определяет крутизну команд (и, заметим, очень редко ошибается).



Выбирая при помощи курсора названия команд, вы можете выделить некоторые из них, но не меньше двух команд – ведь вам предстоят междоусобные разборки, а для участия в них необходимо как минимум две враждующих стороны. Правда, больше четырех команд вы также выделить не сможете.

Выделенные вами команды сойдутся в жарком поединке, где победитель может быть только один, и никак не больше. Вы можете выбрать все команды, чтобы полюбоваться чем-то вроде демо-ролика, или учинить бойню только среди своих друзей.

Friendly/League. Если вы выберете Friendly (дружеский матч), игра пройдет без занесения результатов в какие бы то ни было таблицы, используйте этот режим для тренировок или изучения новых боевых приемов и стратегий.

Если вам по душе League, наоборот, готовьтесь сражаться до последнего. Все ваши промахи могут быть использованы против вас! Вам наверняка не так уж хочется скатиться в таблице лучших на несколько строчек вниз!

Start. И вот команды, наконец, выбраны, можно смело вступать в бой.

Игра представляет собой серию раундов, в каждом из которых все команды сражаются друг с другом, но победителем оказывается лишь одна. Победителем становится именно та команда, которая первой получает две победы в раундах. (Это количество раундов выставлено по умолчанию, вообще можно выставить сколько хотите). В турнирной таблице идут зачеты только выигранных игр, выигранные раунды, увы, не в счет. Любая команда, выигравшая хотя бы один раунд, обретает реальные шансы на победу (еще один рывок, еще одна попытка!). Как правило, команды, пока что не одержавшие побед, объединяют усилия в борьбе с такими лидерами.

Игровые ландшафты

Конечно, рельеф занимает не весь экран – есть и открытый воздух (это настоящие червяки живут в основном под землей, а наши червячки не прочь побегать и на открытой местности). Обычно местность, на которой разворачивается сражение, превышает размеры экрана монитора и вы можете сдвигать свое окошко при помощи одной из кнопок (см. Управление). В самой нижней части экрана, как правило, плещется вода (кислота, бульон, сироп, раскаленная лава). Червяки не умеют плавать не то что в лаве или кислоте, но и в обычной воде (а вода у них наверное еще и ассоциируется с рыбалкой) и падение в любую жидкость означает для червяка немедленную смерть.

Сверху – раскинулось воздушное пространство оно ничем не ограничено, простирается ввысь, наверное, до бесконечности, так что можно не волноваться за судьбу пущенных вертикально вверх гранат и ракет – они обязательно вернутся обратно (если не вылетят за боковые пределы экрана). Весь грунт и все элементы рельефа (снеговики, елки, виселицы, конфеты и т.п.) представляют собой непреодолимые препятствия.

Причем эти детали рельефа имеют одну странную особенность – если вы разрушите, скажем, основание виселицы – верхняя часть ни при каких обстоятельствах не обрушится на землю, а середина моста, оставшись без контакта с опорами, так и будет висеть над лавой – о законе всемирного тяготения в этом случае создатели игры почему-то явно забыли.

Даже если в воздухе остался совсем небольшой кусочек грунта – за него можно зацепиться веревкой или попробовать запрыгнуть на него. Вдобавок он может также стать неожиданным препятствием для ракеты, чья траектория, по воле случая, пересеклась с этим огрызочком.

Типы рельефа подчас кардинально отличаются друг от друга – иногда червяк может легко проползти из конца в конец уровня (если бы не минные поля, разумеется), а бывает, что рельеф четко разбит на зоны, разделенные труднопреодолимыми препятствиями, разбираться с которыми надо с помощью разрушений или технических хитростей.

Научитесь с ходу вычленять логические боевые зоны и четко рассчитывать маршруты движения своих бойцов. Очень редко случается так, что один из ваших червяков оказывается не на открытой местности, а внутри какой-либо детали рельефа, в какой-нибудь закрытой со всех сторон пещерке или полости. В этом есть как свои минусы (ни в кого не выстрелить), так и плюсы (сам абсолютно защищен). Обычно сидеть в таком заточении быстро надоедает, и червячку-пленнику приходится либо прокапывать тоннель на свободу, либо пользоваться телепортом.

Итак, мы, наконец, попали в игру.

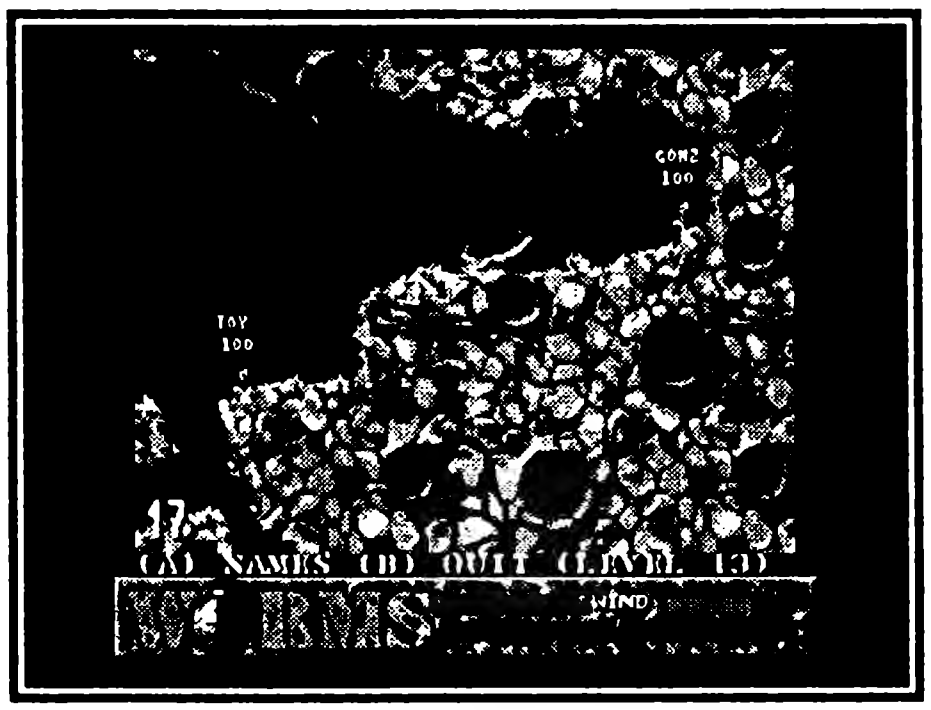
Игровой экран и механика игры

Основную часть игрового экрана занимает конечно же поле боя, на котором сражаются и умирают отважные червяки. Как мы уже неоднократно говорили, поле боя представляет собой рельеф, на котором произвольным образом (реже – каждая команда по отдельности – зависит от выбора режима) расставлены червяки – свои и чужие. Чтобы вы точно знали где свой, где чужой, над каждым червяком написано его имя и цифра, которая означает запас здоровья (в начале игры, по умолчанию, он обычно равен 100 пунктам, но если вам повезет со спецпредметами – аптечками – здоровья может стать и побольше). Как и во время реального боя, главная задача червяка – максимально повредить червяков-оппонентов.

Если червяка одолели враги и его здоровье упало до нуля, то он живописно взрывается (использует взрывное устройство, предварительно попрощавшись с вами и уцелевшими собратьями по команде), и на месте его гибели возникает выбранный вами вид могильного камня. Кстати, в момент гибели он наносит довольно значимые повреждения всем, кто имеет неосторожность находиться в непосредственной близости. Впрочем, бывают и не столь впечатляющие сцены гибели – когда червяк вылетает за край экрана или падает в воду, тогда он умирает мгновенно и не наносит при этом ущерба окружающим.

Тот из червяков, кому предстоит вести активные боевые действия (обычно самым первым ходит капитан команды), выделен стрелочкой, а в нижней части экрана вы сможете прочесть, какое оружие он сжимает в своих руках. Если боекомплект у оружия не бесконечен, то в квадратных скобочках справа дается количество оставшихся боеп-

рипасов. В верхней части экрана вы сможете найти суммарные индикаторы здоровья команд – длинные полосы разных цветов. Как легко догадаться – чем короче такой индикатор, тем ближе команда к полному уничтожению противником. Если вы сразу не увидели этих индикаторов, попробуйте сдвинуть курсор вверх. Между полосками индикаторов изображен таймер, отсчитывающий общее время раунда (если вы, конечно, его не отключили). Помимо вышеперечисленного в углу экрана вы сможете обнаружить еще и таймер, который отсчитывает время, отведенное воюющему в данный момент червячку на активные действия (при условии, конечно, что вы перед игрой не отключили и этот таймер) Пока таймер бесстрастно отсчитывает секунды, червяк может перемещаться по полю и делать пакости своим врагам.



В нижней части экрана также есть кое-какая полезная информация – там вы сможете найти индикаторы силы\направления ветра и силы выстрела. Стоит вам нажать на B, и на экране появляется длинный ряд иконок, которые символизируют различные виды оружия, которые вы можете пустить в ход. Если применение какого-то вида оружия лимитировано, рядом с названием оружия в квадратных скобках стоит еще и цифра, означающая, сколько раз игрок может воспользоваться этим видом оружия. Если вы еще раз нажмете на B, на экране появятся иконки, на сей раз изображающие вполне мирные навыки червяков – использование веревки, строительство конструкций из арматуры, бурение тоннелей и т. д.

Убрать с экрана это меню можно только лишь выбрав какое-либо оружие или какой-либо навык при помощи кнопки «Огонь» (A).

В противном случае вам придется любоваться на меню, пока не истечет время хода. Если вы поторопились с выбором и выбрали что-либо вам совсем не нужное (например, нужно стрелять, а вы выбрали строительство металлоконструкций), вам останется только лишь повторно вызвать это меню (не применяя тот вид оружия или действий, который вы выбрали) и на этот раз сделать правильный выбор (правда, вы при этом потеряете драгоценное время).

Помимо червяков и украшений, на рельефе могут встретиться и такие полезные вещи, как контейнеры (в начале игры их нет, они по ходу спускаются на парашютах, частоту их появления можно выбрать в настройках). Большинство из них содержат полезные предметы или бонусы к здоровью (см. ниже). Чтобы попытаться взять содержимое контейнера, надо просто подойти к нему вплотную. Некоторые контейнеры, однако, заминированы и взрываются при попытке их взять. Кроме того (лучше не отключать эту возможность), на грунте разбросано некоторое количество мин. Некоторые из них являются не более чем безопасными макетами, но вы никогда не знаете, какие именно, а узнать это можно лишь экспериментальным путем. Другие – включаются как только червяк входит в сторожевую зону, и через несколько мгновений (время задержки зависит от настроек – оно может быть и нулевым) взрываются, нанося бедняге серьезные раны.

Вы, наверное, уже обратили внимание на то, что в игре буквально все можно настроить и перенастроить. Но злоупотреблять этими возможностями все же не следует. Наш совет – играйте вначале на стандартных настройках, они очень разумны. И только когда вы и ваши друзья будете досконально разбираться в игре – смело можете начинать экспериментировать. Мы рассказываем вам об игре исходя именно из стандартных настроек.

Игра строится на шаговом принципе. Другими словами – сначала ход получает один из червяков первой команды, ему отводится некоторое время, в течение которого он может двигаться и применять оружие. Имейте в виду, если ваш червяк упадет с большой высоты (а это приводит к потере здоровья) или получит неожиданные повреждения другим способом (например, взяв контейнер-ловушку или наступив на мину) он остается на месте, где стоит, и теряет возможность дальнейшего хода, зачастую на открытом пространстве под обстрелом врага. Оружие может быть применено лишь (кроме револьвера) однократно – после чего право хода передается следующей команде. Если червяк не успел выстрелить за отведенное на ход время, возможность теряется и ход переходит к следующей команде. Не забывайте о том, что в этой игре есть небольшая тонкость – ходы переходят не от червяка к червяку, а именно от команды к команде. Если в одной команде уцелели все 4 червяка, а в другой лишь один-единственный, то по окончании каждого хода противника ход будет получать тот самый червяк-одиночка. А это дает ему все шансы одолеть многочисленного противника.

WARNING! AHTUNG! ВНИМАНИЕ! ЗАПОМНИТЕ! После того, как ваш червяк выстрелил, он еще несколько секунд обладает возможностью двигаться и прыгать. Используйте это время! Можно убежать достаточно далеко или избежать опасного места. Сразу после выстрела камера обычно начинает сопровождать снаряд, чтобы продемонстрировать эффектные картины разрушений, которые он несет, но червяк все еще находится под вашим контролем, можно управлять им по памяти вслепую, а можно перевести экран обратно на него. Если ваш червяк уже отстрелялся, а снаряд все еще в пути, вы сможете попытаться перевести камеру обратно на то место, где находится ваш боец.

Управление

A – Действие («Огонь»)
B – прыжок
C – выбор оружия (A – потдверждение выбора), просмотр экрана

Очень часто вы управляете вашими червяками – наводите курсор на нужные нам иконки или нужные участки рельефа, осуществляете скроллинг экрана влево, вправо, вверх и вниз. Кнопка «Огонь» (A) используется для выбора оружия и она же осуществляет выбор пункта меню, а также указание места телепортации, нанесения ракетного или бомбового удара.

←, → – движение червяка в выбранном вами направлении или разворот в противоположную сторону.

↑, ↓ – с их помощью вы сможете менять угол наводки оружия, причем оценить текущий прицел можно при помощи маленького прицела-крестика, постоянно находящегося слева или справа от вашего червяка.

«Огонь» (A) – самая важная кнопка в игре, причем при помощи этой кнопки вы сможете не только стрелять, но и, в большинстве случаев, выбирать силу выстрела –

для этого кнопку нужно некоторое время удерживать (при этом растет полоска силы выстрела), а затем, когда сила выстрела покажется подходящей отпустить.

«Прыжок» – при помощи этой кнопки червяки могут прыгать. Обязательно потренируйтесь прыгать, это очень важный навык. Имейте в виду, что когда червяк наталкивается в полете на препятствие, его отбрасывает назад, иногда это бывает неприятно, особенно когда позади пропасть или хотя бы яма.

1...5 – установка времени детонации для оружия (устанавливается при помощи кнопок ↑, ↓), которое взрывается не от контакта с чем-либо, а по таймеру. Это гранаты, а также кластерные и банановые бомбы.

«Start» – пауза в игре. При этом на экран будет выведено имя червяка, во время хода которого остановилась игра и код уровня – если вы не успели его записать во время выбора, можете это сделать сейчас. Если повторно нажать эту кнопку – игра переходит в режим паузы, и вы получаете выбор:

Sudden Death Mode – если игра затянулась и исход ее неясен, можете подбавить остроты впечатлений, включив режим «при смерти», в котором у каждого из червяков остается всего по 1 пункту здоровья.

Draw This Round – чтобы никому не было обидно, можете объявить этот раунд ничейным.

Resume Game – продолжить игру дальше, как ни в чем ни бывало.

Exit To Main Menu – если вам совсем уж все надоело – можете прервать всю игру и выйти в главное меню, правда, при этом автоматически теряются результаты этого, да и всех предыдущих раундов.

Оружие и спецвозможности червяков

Все виды классического оружия доступны по умолчанию с самого начала игры. Только возможность пользоваться бомбардировкой и телепортацией появляется не сразу. Но при помощи настроечного меню игры можете сделать доступным или недоступным все оружие, какое вам захочется.

Спецоружие, напротив, в самом начале игры недоступно, но его можно найти в контейнерах, которые время от времени падают с неба. Такая же ситуация и с усилителями силы оружия.

У некоторых видов оружия неограниченный боезапас, некоторые ограничены несколькими выстрелами. Следует понимать, что если имеется 1 боеприпас динамита, то не каждый червяк имеет по шашке, а она одна на всех, применить может любой червяк, но только однократно. То же самое со спецоружием – если какой-то червяк в контейнере нашел овцу, то она только одна, хотя применить ее может кто угодно, совсем не обязательно именно тот, кто его нашел.

Классическое оружие

Базука (Bazooka). Неотразимое оружие – портативный ракетомет. О том, чтобы человек выдержал прямое попадание из базуки, не может быть и речи – даже если ракета и не разорвется, она все равно проделает в нем дыру весьма приличного диаметра. Червяк, обладающий полным запасом здоровья, вполне может пережить подобную неприятность, но зато ему придется распрощаться с 50 пунктами здоровья. Если ракета не попала в червяка, а разорвалась поблизости, то ему все равно придется несладко,

хотя повреждения будут не столь ужасающими, как при прямом попадании – взрывная волна тоже неприятная вещь. Кроме того, взрывной волной врага отбросит в сторону. К тому же, не забывайте о том, что при взрыве снаряд базуки уничтожает изрядный кусок рельефа. Сразу после выстрела ракета летит из базуки точно по прямой, но затем на ее траекторию уже начинает воздействовать ветер, причем воздействие может быть весьма серьезным, а также гравитация. Как только у ракеты кончилось топливо, ветер и притяжение земли начинают оказывать преобладающее воздействие и ракета падает. Как правило, базуку применяют для разрушительной стрельбы прямой наводкой на коротких дистанциях, либо для огня навесом по пологим траекториям на дальних (что требует немалого умения и потому встречается реже). Ракета, выпущенная из базуки, детонирует при непосредственном контакте с любым препятствием. Боеприпасы к базуке, по умолчанию, неограничены.

Самонаводящаяся ракета (Homing Missile). Крайне эффективная штука. Перед тем как запустить ракету, необходимо указать ей цель – любую точку на карте (с помощью кнопки «Огонь» (A)). Будучи запущенной, ракета летит некоторое время на первой ступени подобно снаряду базуки – в том направлении и с той силой, которую ей указали при запуске. В высшей точке траектории включается мощная вторая ступень, и ракета с большой скоростью устремляется к указанной точке. Выбирайте внимательно цель и правильно рассчитывайте предполагаемый маршрут ракеты, ведь если после включения второго двигателя между ракетой и целью окажется препятствие – она не облетит его, а врежется и пропадет зря. Внимание – на полет ракеты очень сильное воздействие оказывает ветер. Хотя управляющий компьютер постоянно корректирует курс, ракету сносит. Если ракета пролетает мимо цели, она развернется и попытается повторить попадание, хотя вероятность при такой вертушке очень низка. В безветренную погоду есть большой шанс угодить в точку, при сильном ветре возможны довольно приличные отклонения. Ракета взрывается при контакте с препятствием, боезапас строго ограничен. Эффект от взрыва полностью идентичен попаданию снаряда базуки. Естественно, самонаводящимися ракетами сложно стрелять с закрытых позиций, трудно вывести ракету на прямую видимость. Если во время полета у ракеты кончилось горючее, она падает. Это может случиться, если вы, к примеру, в качестве цели указали точку, находящуюся в воздухе. Обычно изначально даются всего две такие ракеты.

Граната (Grenade). Ручная граната – неразлучный спутник пехоты. В умелых руках превращается в страшное оружие – точное попадание, и с врага опять снимается 50 единиц здоровья, хотя осуществить точное попадание в данном случае намного сложнее. Неточное попадание тоже наносит значительные повреждения, а взрывная волна также срывает противника с места. Но метать гранаты – занятие не столь простое, как стрельба из базуки, хотя ветер не оказывает ни малейшего влияния на полет маленькой обтекаемой гранаты, и траектория ее полета – обычно классическая парабола. Гранаты имеют неприятную склонность отскакивать от поверхности земли (регулиру-

ется непосредственно перед стрельбой установкой min/max bounce), а также скатываться по наклонной плоскости, и вполне могут взорваться совсем не там, где бы вы думали. Правда, это же свойство делает их очень удобными для закидывания в ямы, углубления, шахты и прочие места, где может таиться враг. Не забывайте и о том, что взрываются они по предварительно выставленному взрывателю, а не от контакта с рельефом или червяком. Несомненное достоинство гранат и в том, что их количество ничем не ограничено.

Кластерная бомба (Cluster Bomb). Очень эффективное средство массового уничтожения (вернее, массового повреждения) больших толп врагов. Если в этой толпе случайно затесался один свой, обладающий максимальным или просто большим запасом здоровья, ничего особенно страшного – выживет. Кластерная бомба применяется в точности как обыкновенная граната, по истечении времени таймера происходит взрыв, который и сам по себе способен принести повреждения (30 единиц), но мало того – при этом выбрасываются вверх и в стороны пять смертоносных кусков (каждый по 30 единиц), которые взрываются уже при контакте с препятствием, причем накрывая совместно довольно значительную площадь и поражая всех, кто там находится. По умолчанию, на вашу команду дается пять кластерных бомб – маловато, конечно. Но иногда их можно найти и в сыплющихся с неба ящиках (правда, там они тоже встречаются нечасто).

Помповое ружье (Shotgun). Классическое оружие, столь милое сердцу «думеров» и прочих жестоких людей – помповая винтовка, бьющая дробью – в реальной жизни из такой штуковины наносят в основном фатальные раны (можно превратить человека в фарш, вперемешку со свинцом). Правда, в игре последствия выстрела из дробовика не столь ужасны – максимум 25 единиц на один выстрел, зато на траекторию полета заряда практически ничего не влияет, и вам не придется мучиться с поправкой на ветер и т. д. Просто стреляйте прямой наводкой, и все. Винтовка бьет на огромные расстояния, но попасть издалека практически нереально, да и дробь разлетается, уменьшая повреждения. Нельзя также стрелять совсем с близкого расстояния, иначе стрелок рискует получить рикошетом почти такие же повреждения, что и цель, да к тому же быть откинутым отдачей. Несомненным плюсом является то, что, получив заряд дроби, вражеский червяк отбрасывается на приличное расстояние, таким образом можно сбрасывать (вниз) или выбрасывать (за экран) врагов. Самое очевидное достоинство дробовика – это то, что из него можно сделать не один, а ДВА выстрела! Использовать можно по-разному. Можно предпринять второй выстрел, если первый промахнулся, или попросту добить противника. Можно первым выстрелом пробить дыру в препятствии, а вторым через эту дыру поразить врага. Можно поразить две цели вместо одной. Но самое распространенное применение – выйти на опасное место, поразить труднодоступную цель, затем отойти, спрятаться и сделать второй выстрел вхолостую, уже находясь в безопаснос-

ти. Да! Между выстрелами можно еще и передвигаться, включая прыжки, настолько далеко, насколько позволяет обычный таймер хода. Второй выстрел можно и не делать, особенно если вы находитесь в небезопасном для стрельбы закрытом месте типа туннеля, а просто подождать, когда истечет таймер. Еще один, несколько нестандартный способ применения винтовки – перемещать мины, преградившие путь, или вышвыривать их под ноги врагам. Да и боеприпасы к дробовику бесконечны.

Узи (Uzi). Пистолет-пулемет Узи мелькает на экране чуть ли не в каждом фильме-боевике. Так что, наверное, не надо объяснять, что это такое – и так все в курсе. Смертоносное оружие ближнего боя – очередь в упор (для того, чтобы выпустить очередь, а не просто сделать одиночный выстрел, не отпускайте кнопку «Огонь» (A)) – снимет до 50 единиц здоровья. Маленький минус – сила ударов может сдвинуть цель с линии огня, и остаток очереди уйдет в воздух. Большой минус – если огонь ведется с близкого расстояния, то первое же попадание рикошетом вынудит атакующего червяка прекратить огонь – повреждения, как вы догадываетесь, будут минимальными. Пули узи обладают большой разрушительной силой и могут прорыть даже небольшой туннель. С помощью Узи иногда можно поразить несколько врагов, стоящих на одной прямой. Можно использовать Узи и как средство перемещения мин, хотя это и не так удобно, как использование с той же целью помповой винтовки. Боеприпасы к этому замечательному оружию, по умолчанию, нескончаемы.

Огненный толчок (Fire Punch). Казалось бы, у червяков нет ни рук ни ног. Что же им делать, когда захочется вступить в рукопашную? Как что – двинуть врага кулаком, в Worms, они это могут. Кулак, конечно же, не особо убедительный аргумент в споре – зачем же драться, когда проблему можно решить при помощи самонаводящихся ракет (хотя кулак снимает стабильно 30 единиц здоровья). Для нанесения удара необходимо стоять вплотную к врагу. Главной прелестью этого вида атаки является то, что вражеский червяк улетает от атакующего по плавной параболической траектории весьма и весьма далеко. Это, равно как и следующий удар, основной путь скидывания/выкидывания врагов. Интересным побочным эффектом является очень высокий прыжок вверх атакующего червяка, при этом он начисто сносит все препятствия на своем пути, оставляя гладкий вертикальный туннель. Такой прыжок можно использовать и для того, чтобы подхватить контейнер, расположенный слишком высоко, или чтобы нанести повреждения высокого вскарабкавшемуся червяку.

Драконий шар (Dragon Ball). Червяки владеют не только примитивным огнестрельным оружием или навыками рукопашного боя – не чужды им и силы магии. Драконий шар – это не что иное, как магическая версия удара кулаком, червяк выпускает некое подобие шаровой молнии (нацелить ее невозможно, она всегда летит точно по горизонтали в том направлении, куда смотрит червяк), которая, врезавшись в другого червяка, снимает с него 30 единиц здоровья и придает импульс, не меньший, чем в предыдущем случае, с той лишь разницей, что червяк, по которому пришелся этот удар, летит по более отлогой траектории и дальше. Кроме того, отсутствует прыжок вверх. Приятной особенностью Dragon Ball является его способность даже проникать сквозь стену, правда, не так чтобы очень глубоко. По умолчанию, количество огненных тычков и драконьих шаров ничем не ограничено.

Динамит (Dynamite). Динамит он везде динамит – Worms не исключение. Пожалуй, это самое грозное оружие в этой игре. Судите сами – эта штука снимает с червя-

ков, оказавшихся в эпицентре взрыва, до 70 пунктов жизни. Чем дальше червяк находится от места взрыва, тем целее он оказывается. Взрывная волна огромна – при умении можно разбросать червяков по всему экрану, и разрушения тоже – на месте взрыва оказывается обычно преизрядная яма. Кроме того, взрывная волна странным образом распространяется через грунт – и червяк, даже стоящий в отдалении, но вплотную к земле, может получить свою порцию повреждений. Количество динамитных шашек ограничено – по умолчанию, одним экземпляром. Динамит можно бросить – но очень недалеко – боеприпас весьма тяжел. После применения рекомендуется сматываться со всех ног – пока тлеет бикфордов шнур. Наибольшей эффективности можно достичь, если применить динамит против плотной толпы вражеских червяков, либо предпринять попытку отправить в последний полет двух-трех врагов, стоящих неподалеку от обрыва – взрывной волной их сметет за край экрана или в воду

Мина (Mine). Можно добавить к уже имеющимся минам мины из собственного арсенала. Вы можете установить мину на месте, где стоит червяк, после чего желательно немедленно покинуть окружающее мину пространство, ведь через пару секунд сторожевое устройство мины будет активировано и может подорвать самого минера. Запас мин по умолчанию ограничен двумя штуками и применяются они не так уж часто. Основное применение – положить мину под ноги (или даже прямо на голову) вражескому червяку (гарантированно снимает 50 единиц здоровья), можно также положить мину прямо в кучу червяков, если жалко динамита или нет его. Еще одно применение – перекрывать минными полями узкие проходы и тоннели, чтобы заставить возможных преследователей слегка споткнуться о ваши саперные сюрпризы.

Воздушный удар (Airstrike). Помощь дружественно настроенных тяжелых бомбардировщиков. Лучший способ накрыть смертоносным огнем с воздуха сразу много врагов. Вы наводите курсор на участок рельефа, который вы хотели бы подвергнуть бомбардировке (желательно, чтобы на этом участке ваших червяков было меньше, чем вражеских, или не было совсем). Вскоре на это место с неба обрушится дождик из авиабомб, причем указанная точка будет примерно центром атакованной территории. Бомбы падают с некоторым промежутком, и самое оптимальное – чтобы плохой червяк врага оказался как раз между двумя разрывами. Каждая бомба при прямом попадании в червяка снимает порядка 20-30 единиц здоровья. Оружие не самое сильное, но зато поражает врагов толпами. По умолчанию, в вашем распоряжении всего одна возможность бомбить, да и то она появляется далеко не сразу. И это правильно – иначе бы бомбы сыпались на протяжении всей игры.

Специальное оружие

Специальное оружие можно найти лишь в оружейных ящиках. У каждого вида такого оружия есть прототип среди оружия обычного – вот только спецоружие намного сильнее прототипа. В оружейном меню спецоружие обычно заменяет прототип.

Овца (Sheep). Бедная овечка, очень безобидная на вид овечка, но внешность бывает обманчивой. На самом деле это страшное оружие – прыгающая бомба. Просто повернитесь в направлении атаки и запустите ее – она поскачет по рельефу, по возможности перескакивая препятствия. В любой момент, снова нажав кнопку «Огонь» (A) , вы можете взорвать овечку со страшным разрушительным эффектом. Будьте осторожны – встретив непреодолимое препятствие (скажем, высокую отвесную стену), ваше оружие

развернется и весело поскачет обратно. Если очень долго не активировать запущенную овцу, она, в конце концов, взорвется сама. В оружейном меню овечка заменяет мины.

Банановая бомба (Banana Bomb). Банановая бомба – просто улучшенный вариант Cluster Bomb. Отличается от нее лишь тем, что имеет намного большую смертоносную силу (до 75 повреждений наносит каждая боеголовка) и внешне выглядит как банан. Заменяет собой кластерную бомбу.

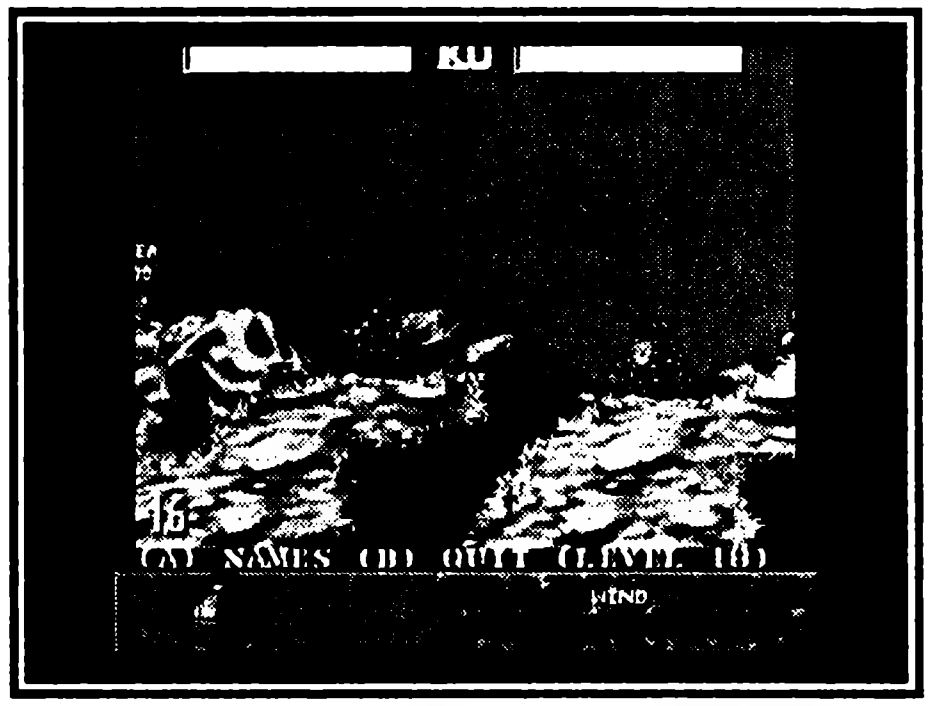
Пулемет (Minigun). Пулемет – улучшенный вариант Uzi, отличается невероятной смертоносностью. Заменяет собой Узи.

Специальные возможности

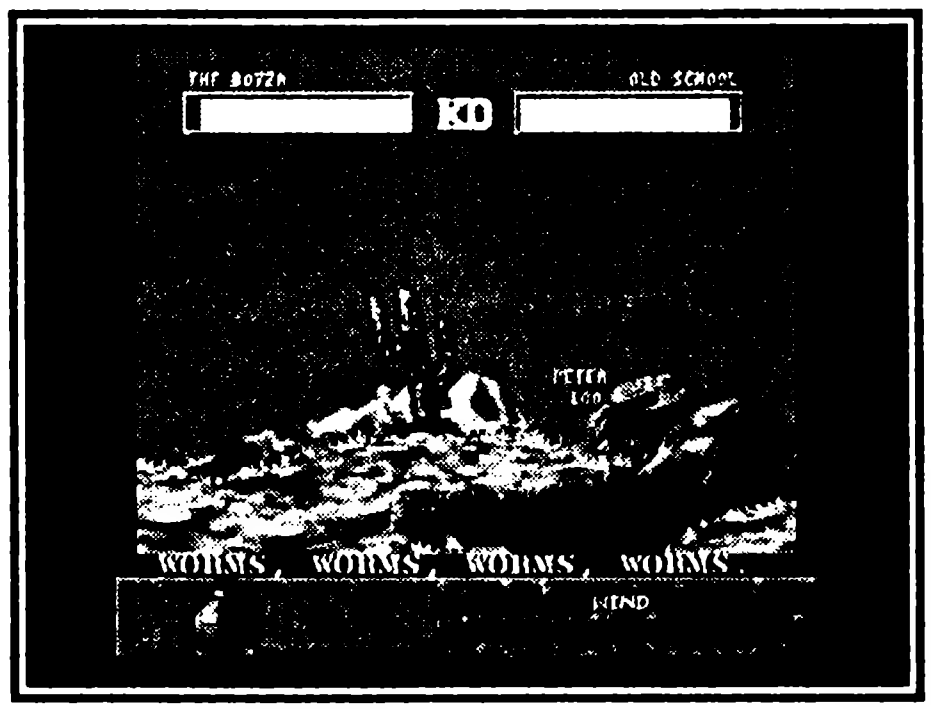
Телепорт (Teleport). Способность червяков телепортироваться в выбранную вами точку – вам будет нужно всего лишь навести курсор на то место, куда вы хотите переместить червяка. Даже если враг, казалось бы, надежно укрыт от вашего огня, он все равно не уйдет от возмездия. Имейте в виду – после использования телепортации червяк заканчивает ход, он переходит к следующему бойцу. Нельзя телепортироваться и сразу же атаковать, и наоборот тоже нельзя. Иконка телепортации – единственная из всех, расположена не в меню спецвозможностей, а в меню выбора оружия. Количество телепортов, по умолчанию, ограничено двумя. Имейте в виду, для применения телепорта необходимо в целевой точке иметь немного свободного места, если телепортация никак не активируется, попробуйте выбрать более открытое пространство (например, немного в воздухе над желательным местом перемещения).

Огнедув (Blowtorch). Какой же уважающий себя червяк не умеет рыть землю – червяки в этой игре обладают способностью прожигать землю либо по горизонтали – влево или вправо, либо по диагонали с отклонением вверх или вниз, что позволяет в конечном итоге создавать сложные системы тоннелей, а также добираться до врагов, казалось бы, надежно скрытых от вас толщей скальной породы (или из чего там состоит рельеф). Главное – точно рассчитайте начальную точку, из которой вы будете копать, – помните, произвольно изменить направление прокапываемого тоннеля в процессе работы вы уже не сможете. При непосредственном контакте работающего инструмента с противником (или союзником) жертва несчастного случая теряет часть здоровья и отлетает в сторону.

Бурение (Drill). Червяки способны не только прожигать насквозь землю, но и бурить очень глубокие вертикальные колодцы, которые ведут, естественно, только вниз. Для чего необходим этот навык, догадаться несложно – во-первых, в них удобно прятаться, во-вторых, можно быстро добраться до «заглубившегося» конкурента. Надо учитывать, что бур тоже способен нанести до 15 единиц повреждений попавшемуся на пути врагу.



Веревка ниндзя (Ninja Rope). Наиболее часто используемая в игре специальность червяков. Позволит вам выкарабкиваться из глубоких лощин, преодолевать различные пре-



пятствия, быстро и эффективно путешествовать и выполнять массу совершенно неожиданных действий. Выберите точку, за которую вы хотите зацепиться, как можно точнее наведите на нее прицел, и жмите A – червяк метнет веревку с якорем на конце, который в состоянии зацепиться за любую точку рельефа. Можно цепляться также за контейнер, но будьте осторожны – если подтянуться к нему и взять его, точка крепления исчезнет, и вы упадете. Нельзя цепляться за других червяков. Как только якорь прицепится, вы можете использовать образовавшуюся веревку. Кнопки ↑ и ↓ приводят, соответственно, к подтягиванию или вытравливанию каната. Имейте в виду, канат имеет большую, но ограниченную длину. Вы не можете зацепиться за слишком удаленную точку и не можете вытравить канат больше определенного расстояния. Если нажать и удерживать кнопки ← или → (все равно какую), то червяк начнет раскачиваться на веревке из стороны в сторону, при этом можно, конечно, менять и длину веревки. Желательно начать раскачиваться в тот же момент, когда веревка зацепляется, и не прекращать раскачивание до окончания перемещения. Дело в том, что далеко не из всякой позиции возможен переход из состояния неподвижного висения в раскачивание, и иногда червяк на веревке может просто застрять. Этот изумительный инструмент позволяет вам делать совершенно невообразимые вещи, какие именно – смотрите в разделе советов. Еще одна приятнейшая особенность веревки – на время, когда вы зацепились и раскачиваетесь, игровой таймер останавливается. То есть можно качаться, сколько вздумается, или пойти попить кофе – по игровому таймеру в любом случае пройдет только 5 секунд времени. Вообще существует мнение, что чаще всего выигрывает тот игрок, который лучше умеет пользоваться веревкой.

Прыжок вниз головой на веревке (Bungee). Оригинальный способ использования веревки, не требующий никаких навыков (работает автоматически). Если с активным Bungee вы подходите к краю обрыва, можете смело шагать в пропасть – эластичный трос наподобие аттракциона «Тарзан» не даст вам разбиться, плавно затормозив у самой поверхности. На нем, кстати, тоже можно раскачиваться, хотя и не так эффективно, как на веревке. На время использования bungee таймер также останавливается.

Перекладины (Girders). Червяки, оказывается, не только в совершенстве изучили ниндзюцу, но и прекрасно владеют некоторыми строительными навыками – в частности, они могут устанавливать прямо в воздухе большие пролеты из арматуры. Вам предстоит лишь выбрать угол, под которым будет расположена эта конструкция, и размеры, то есть, будет ли она одинарная или двойная. Перебор вариантов установки осуществляется кнопкой «Огонь» (A), а выбор точного места строительства – с помощью перемещения куросора, принявшего вид арматурины. Окончательная установка осуществляется нажатием кнопки «Огонь» (A).

Будьте внимательны – по умолчанию, нельзя строить на слишком большом расстоянии от червяка-строителя, хотя непосредственный контакт не является необходимым – червяк легко построит сооружение в воздухе на высоте нескольких своих ростов.

Данная спецвозможность идеально подходит для создания удобных огневых позиций, точек для закрепления веревки ниндзя, преодоления препятствий, сооружения укрытий от бомбежки. Кроме того, вы можете, к примеру, запереть врагов в пещерке, надежно перекрыв выход. Следует понимать, конечно, что арматура сравнительно просто разрушается при попадании из серьезного оружия.

Камикадзе (Kamikaze). В реальной истории – японские пилоты-самоубийцы, доставившие немало хлопот американцам на завершающем этапе Второй Мировой Войны. Ваши червяки тоже могут доставить немало хлопот противнику, превратившись в камикадзе – червяк-смертник совершит долгий полет по горизонтали, диагонали или вертикали, создавая длинный гладкий туннель, и в конце тоннеля еще и взорвется с приличной силой (30 единиц). Если в процессе полета он натолкнется на стоящих червяков – своего полета он не прервет и не изменит направления, а вот жертвам тарана придется несладко – они имеют все шансы (при правильно рассчитанном столкновении) получить до 30 единиц повреждений и очень сильный толчок, отправившись в дальний полет – частенько за экран, в воду или на мины.

Тычок (Prod). Спокойный и аккуратный толчок – годится разве, чтобы сбросить врага с края высокого обрыва. Применяется в случае, когда все остальные методы сбрасывания могут отбросить цель слишком далеко или когда вы хотите разозлить противника!

Роющая бомба (Mole Bomb). Очень редкое взрывное устройство, напоминающее по действию banana bomb. Встречается только в контейнерах и, повторяем, УДИВИТЕЛЬНО редко.

Пропустить ход (Skip Go). Заканчивает текущий ход и передает его оппоненту.

Такая необходимость возникает крайне редко.

Сдаться (Surrender). НИКОГДА не используйте этот пункт меню. Он означает позорную сдачу на милость победителя. Никогда не сдавайтесь. Даже если у вас один червяк, а у противника 4 – не сдавайтесь! Мы советуем это не из принципа, а четко понимая возможности и устройство игры. У вас ВСЕГДА есть шансы.

Контейнеры (Crates). Наличие в игре вредных и полезных предметов, которые могут случайным образом появиться где угодно, вносит в нее дополнительный интерес. Предметы, в основном имеющие вид деревянных ящиков специфически милитаристского вида (интуитивно можно понять, что этот ящик – не гражданский), на парашютиках спускаются с неба. Тот червяк, рядом с которым приземлился подобный подарок, может обрести огромное преимущество по сравнению с врагом, а может получить травму – предсказать, что и где именно упадет с небес, невозможно. Частоту появления ящиков вы можете выставить в игровых опциях, по умолчанию же они появляются довольно часто. В ящиках могут оказаться все лимитированные виды оружия и спецоружия, а также спецвозможности, усовершенствования и сюрпризы.

Аптечка. Увеличивает запас здоровья (даже если он равен 100) на 25 или 50 единиц. Единственный из всех, этот ящик несет на себе красный крест и никогда не является ловушкой.

Ящик-Мина. Предмет-ловушка, на вид никак не отличимый от положительного приза. При попытке открыть – взрывается. Тяжесть нанесенных повреждений обычно невелика, но ловушка всегда приводит к потере хода, что обычно чрезвычайно неприятно и подобный предмет все равно способен надолго испортить настроение.

Усовершенствования

Один из видов оружия – обычного или специального – может обрести суперсилу («GRENADES ARE NOW SUPERSTRENGTH!» – «Гранаты обрели суперсилу!»). Такое супероружие может нанести действительно чудовищные повреждения, особенно если оно специальное. Усовершенствование не лимитировано временем и остается навсегда. Если вам посчастливится применить super strength banana bomb – впечатлений останется на всю жизнь.

Итак, вы сыграли несколько пробных партий. Теперь давайте разберемся, как же настраивать все параметры Worms.

Worms Option (Настроечное меню)

Настроечное меню в игре, далеко не одно – их здесь целые залежи. При помощи этих меню вы сможете настроить массу параметров, а также сделать массу как полезных, так и бесполезных вещей.

Game Options – позволяет настроить великое множество игровых параметров

Weapon Options – позволяет изменить ограничения на применение оружия

Audio Options – настройка звука в игре

Video Options – настройка изображения в игре

Weapon Options – представляет собой не что иное, как список всего оружия и всех червячьих навыков, напротив которых вы можете проставить количество выдаваемых боеприпасов\возможностей применения, либо:

Off – запретить применение вообще

On – разрешить неограниченное применение.

При желании вы сможете отключить возможность пользоваться тем или иным видом оружия (например, в случае, если такие методы ведения войны, как бомбардировки с воздуха или ракетные удары кажутся вам неспортивными и антигуманными, вернее, античервячными).

А вот Game Options придется разобрать куда более подробно, по пунктам. Всего в этом настроечном меню 3 страницы и переключиться между ними можно при помощи NEXT, а выйти в Worm Options можно при помощи Exit. При этом все изменения запоминаются, и вам не придется в следующий раз настраивать все заново.

Rounds to Win The Match. Количество раундов, которые необходимо выиграть команде, чтобы одержать победу в игре (по умолчанию равен 2). Чем больше раундов вы поставите, тем дольше вам предстоит сражаться.

Round Time in Minutes. Время раунда в минутах. Вы можете вообще отключить время и тогда раунд будет длиться до тех пор, пока в живых останется одна команда – победитель. Если таймер включен, то победителем становится тот, у чьих червяков к последнему раунду оказывается больше суммарный запас здоровья. Мы настоятельно рекомен-

дуем всегда отключать этот таймер, так как, если время ограничено, некоторых игроков так и тянет применять различные грязные трюки типа затягивания времени, игры на разнице повреждений и прочие отвратительные неспортивные вещи.

Move Time in Seconds. Время в секундах, отведенное на движение червяка, или, иначе говоря, время, за которое червяк, управляемый вами, должен успеть предпринять необходимые действия. Если вы еще не освоились с управлением, смело отключайте этот параметр: ведь принять правильное решение – это еще не все, надо успеть его осуществить. Максимальное значение – 60, многие играют именно с таким значением.

Worm Placing. Расстановка червяков на поле боя.

Random. Все червяки в игре расставляются по рельефу случайным образом.

Teams. Командная – все четыре червяка команды стоят рядышком.

Мы рекомендуем именно Random, так как в другом случае тот, кто ходит первым, получает слишком уж серьезные преимущества.

Round Time Displayed. Включить или выключить показ времени, оставшегося до конца раунда. Постоянно работающий таймер облегчает нечестным игрокам их спекуляции на времени, так что, на наш взгляд, лучше выключить его.

Sudden Death At The Time Out. Включить или выключить режим «при смерти». Если режим активирован, то по истечении времени, отведенного на раунд, не происходит выигрыша более здоровой команды, а просто все оставшиеся в живых червяки получают здоровье, равное 1, независимо от того, каким оно было ранее.

Action Tracking. Когда режим активирован, игра считает, что сама знает, какие события надо прежде всего показывать игрокам и куда перетаскивать камеру. При отключении эта функция в большей степени зависит от игроков. Мы считаем, что вполне реально доверить это дело компьютеру.

Коды и трюки

Какая же игра обходится без отладочных кодов, секретных трюков и ошибок в программировании, которые можно использовать с пользой для себя. И Worms не является исключением. Конечно же, использовать коды и уловки лучше всего при игре против приставки, друзья могут вас не так понять если вы введете, например, ни с того ни с сего код, усиливающий мощь оружия или дающий вам неограниченные ходы. Но некоторые уловки можно использовать и при игре с друзьями. С их согласия, разумеется.

Трюк с веревкой I. Эта уловка запрещена в 48 штатах Америки, но в России, насколько нам известно, пока что никто ее не запрещал. Итак, повернитесь вправо. Затем выберите из меню веревку и направьте прицел строго вниз. Затем нажмите «Огонь» (A), чтобы ее использовать.

Результат вам понравится – вы взмоете вертикально вверх. Теперь вы спокойно можете вытравить веревку по максимуму и, не испытывая никаких затруднений, плавно перелететь препятствие, не тратя столь нужные секунды на возведение металлоконструкций или попытки зацепиться веревкой за детали рельефа.

Трюк с веревкой II. Мы считаем, что это даже не трюк, а просто нестандартный способ применения веревки, оставленный создателями игры вполне сознательно. Как чаще всего вы используете веревку – зацепившись за что-нибудь и нажав одну из кнопок з или и, начинаете раскачиваться из стороны в сторону? Но преодолеть таким образом отвесные стены и выступы рельефа невозможно, червяк на поднимается выше опреде-

ленного градуса. А теперь попробуйте отпускать кнопку, при помощи которой вы раскачиваетесь, в те моменты, когда червяк летит снизу вверх, а его веревка находится выше горизонтальной плоскости – вы увидите, что червяк будет взлетать с каждым разом все выше, пока наконец не сможет перелететь по дуге через мешающую деталь рельефа.

Удар кулаком (Fire punch) как средство телепортации. Встаньте рядом с какой-нибудь заметной деталью рельефа, это может быть что угодно, лишь бы не ровное место (крутой склон, отвесная стена и т. п.), используйте кулак (не обязательно для удара по врагу, можно и просто так), быстро отступите назад в сторону стены, склона и сделайте прыжок как бы «внутрь» рельефа. Результат будет слегка неожиданным – червяк на секунду исчезнет в недрах ландшафта и появится уже где-то с другой стороны.

Неограниченные ходы. Этот способ очень похож на предыдущий, но отличается тем, что он чуть-чуть попроще. Когда ваш червяк закончил свои дела, и экран начинает перемещаться к следующему червяку, быстро вызовите меню выбора оружия, затем попытайтесь как можно быстрее выбрать винтовку. Нажмите «Огонь» (A), чтобы выстрелить из винтовки и, если вы все сделали правильно, вы сможете снова начать действовать все тем же червяком.

Очень грязный трюк. Если вы используете веревку ниндзя или bungee, таймер на ход останавливается, а время раунда идет. Фактически можно провисеть на веревке до конца раунда и победить «по очкам».

Один процент здоровья у червяков. Выставьте в настроечном меню неограниченные время хода и время раунда. Во время игры вызовете на экран меню выбора оружия и восемь раз нажмите A и B одновременно. Затем поставьте игру на паузу, и вызовете внутриигровое меню. В меню выберете пункт extra time – все червяки останутся с одним-единственным процентиком здоровья. После того как сделает свой ход червяк из вражеской команды, на своем ходу вы получите в полное распоряжение неограниченную возможность пользоваться бомбардировкой – а надо ли говорить, насколько она эффективна в подобной ситуации.

Неофициальные турнирные правила

Вообще-то, как именно играть в эту игру – личное дело каждого. Но есть общепринятые официальные правила проведения турнира для нескольких игроков, существующие, чтобы предотвратить споры между игроками, привыкшими пользоваться разными наборами оружия и действовать в разной среде настроек.

Есть не менее общепринятые неофициальные правила, которые нам больше по душе. Здесь мы приводим именно их.

Игроки распределяются по стандартной турнирной таблице, игра идет всегда один на один.

Первые раунды игры начинаются на первом же появившемся на экране ландшафте, отказываться нельзя. Но для финального раунда выбирается ландшафт, соответствующий коду 24833916. Само собой разумеется – запрещено применение любых секретных кодов и трюков.

Кто есть кто?

Вы можете выбирать себе начальный запас здоровья в соответствии со своими возможностями. Кем вы себя считаете?

Worm GOD 75. В большинстве случаев выигрывают обычные поединки. Без затруднений проходит сценарий.

AntiWorm 100. Чаще выигрывает, чем проигрывает. Может одолеть и соперников CPU OK.

WormLord 125. Случаются и победы.

Bewormed 150. Совсем зеленый новичок. Слишком мало опыта игры в Worms.

Игровые настройки для неофициальных правил

Round Options. Короткое время раунда позволяет провести максимально возможное количество сражений. Игроки, чьи команды уже полегли в битве, не будут долго скучать в ожидании нового раунда.

Round Time 5.	Worm Select ON
Move Time 30	General Options
Round Time	
Displayed OFF	Action Tracking ON
Rounds To Win 2	Zoom Between Turns ON
Sudden Death ON	Banzai Mode OFF
Worm Placing	
Random	Continue Same Land OFF
Worm Retreat 3	Level Compatibility OFF

Weapon Options. Настройка оружия должна давать вам в руки все, что только возможно, но в разумных пределах. К тому же вы должны позаботится о сюрпризах в виде мин и падающих с неба ящиков.

Stockpiling ON	Airstrike Delay 3
Girder Restrict ON	Teleport Delay 1
Flamelets ON	Homing Missile Delay 1
Fall Damage ON	Wind Strength MED
Number of Mines 8	Booby Trap MAX
Dud Mines ON	Crate Drops MIN
Mine Explosion Delay Random	

Weapon Settings. Вы должны ограничить возможности пользования сверхмощным оружием, чтобы игра не превратилась в бессмысленную бойню.

Bazooka ON	Homing Missile 2
Mines 2	Bungee 3
Grenade ON	Firepunch ON
Airstrike 1	Cluster Bomb 7
Dragon Ball ON	Teleport 2
Shotgun ON	Blow Torch 2
Kamikaze 2	Uzi ON
Drill 1	Prod 2
Dynamite 1	Ninja Rope 1
Girders 1	

Skip Go OFF. Таблица команд должна быть обнулена перед началом турнира, и финальный результат можно будет прочитать прямо оттуда. Если случается ничья и по играм, и по очкам, выигрывает команда, которая больше уничтожила врагов. Если и здесь равенство, играется дополнительный матч с одним раундом на ландшафте 7373888390.

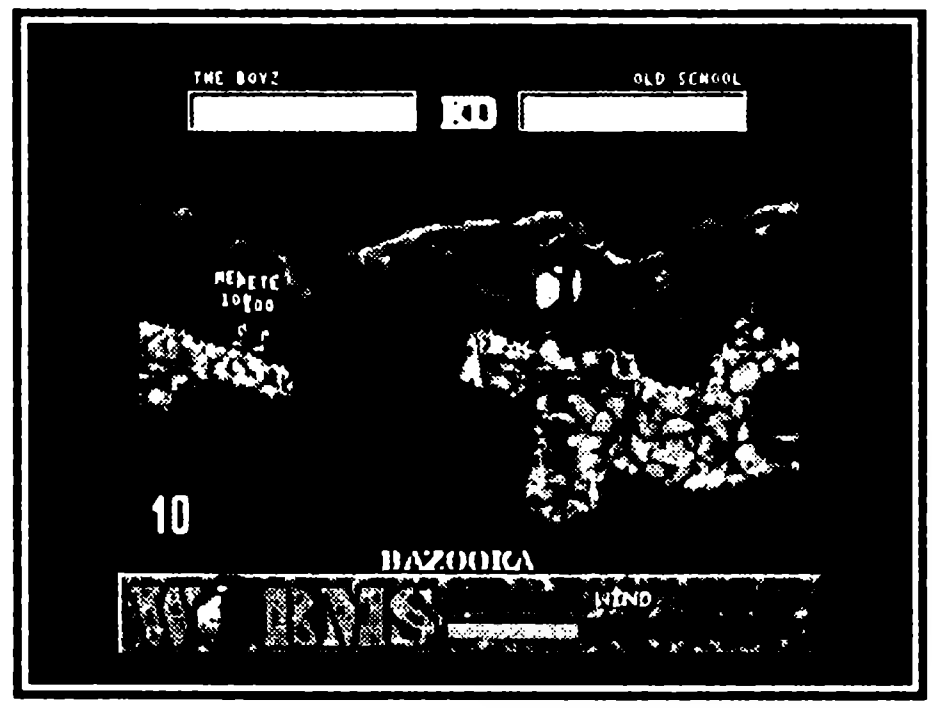
Полезные советы

По мере накопления боевого опыта в этой замечательной игре вы неизбежно придумываете и применяете на практике различные варианты выигрышных тактик и стратегий. Или заимствуете тактические решения более опытных и удачливых соперников. Здесь мы приводим несколько элементарных и вместе с тем неизменно эффективных советов, ознакомится с которыми будет нелишним и опытному игроку.

Веревка. Правильное использование веревки – залог победы. Это, вне всякого сомнения, самое сильное оружие в игре.

Самое эффективная область применения веревки – саперные работы. Основа подобной эффективности – то немаловажное обстоятельство, что мины взрываются далеко не мгновенно, а с небольшой задержкой, а перемещаться на веревке можно невероятно быстро. От вас требуется зацепиться веревкой за какую-нибудь безопасную точку и начать раскачиваться. Когда амплитуда раскачиваний достигнет достаточно большой величины, увеличьте длину веревки, чтобы на долю секунды войти в зону действия мины (главное, не задерживаться в этой зоне слишком долго) и отлететь от активированной мины как можно дальше – лучше всего подтянуться к самой верхней точке крепления веревки. Если вам удалось правильно провернуть подобный трюк – взрыв не причинит вашему червяку ни малейшего вреда. Если мин вокруг очень много, то этот маневр придется повторять до тех пор пока все мины не будут взорваны. Точку, к которой вы собираетесь прицепиться для выполнения такого противоминного маневра, нужно выбирать таким образом, чтобы дотянуться до максимального количества мин ни разу не перебрасывая веревку. Без применения подобного маневра никак не обойтись в том случае, когда ваш червяк просто окружен залежами мин, ведь в этом случае даже случайный вражеский выстрел может скинуть вашего червяка на минное поле. Вы легко и беспрепятственно сможете очистить опасную местность.

Особую привлекательность вышеописанному способу придает возможность расправляться с вражескими червяками, столпившимися на минном поле. Не забудьте, что сторожевая зона (зона, в которой мина активируется) у мины меньше, чем зона поражения – если враг стоит неподалеку от мины, то взрыв неизбежно нанесет ему весьма серьезные повреждения, если вы активируете мину и заблаговременно смоетесь. При особо благоприятном стечении обстоятельств вы сможете нанести раны сразу нескольким вражеским червякам, а в наиболее удачных случаях и вообще сбросить кого-нибудь из врагов в



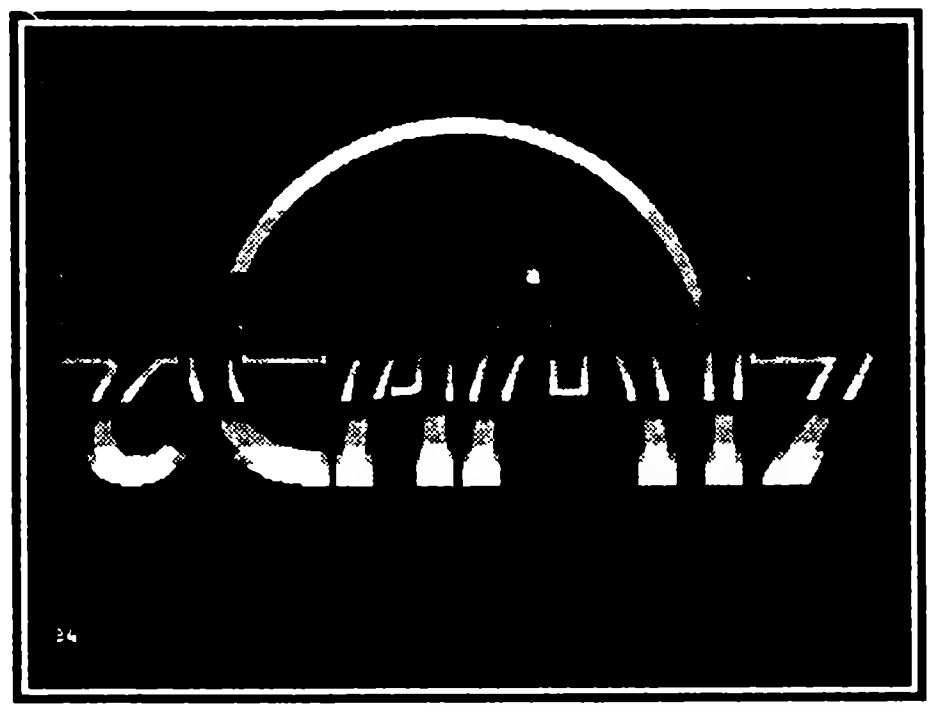
воду или выкинуть за пределы экрана. И это при том, что вы еще не истратили не одного патрона (ракеты, гранаты) и у вас еще остается возможность пользоваться оружием!

Не забывайте о том, что когда вы пользуетесь веревкой, таймер хода останавливается. Это обстоятельство делает веревку одним из самых эффективных способов перемещения. Опытный игрок вполне может за несколько удачных бросков пересечь из конца в конец все поле боя. Конечно, вам могут попасться и не слишком удачные рельефы, на которых пользоваться веревкой крайне затруднительно. Но, к счастью, в подавляющем большинстве случаев, совершенно непригодных для использования веревки рельефов не встречается. Веревка поможет вам добраться в самые укромные и труднодоступные уголки поля битвы. Так что учитесь и экспериментируйте. Как говаривал известный военачальник – «Тяжело в ученье, легко в бою!» Если вы пользуетесь теми трюками с веревкой, что приведены в разделе спецприемов – вы можете забыть про все ваши проблемы. Но если вы и ваши друзья признали их нечестными и запретили, все равно, немного подумав, вы сможете найти правильное решение. Не забывайте основное правило пользования веревкой – главное, цепляться повыше, и тогда вам станет доступно очень многое («мне сверху видно все, ты так и знай») – в частности, преодоление непреодолимых на первый взгляд препятствий. Не спешите отчаиваться, если вам нужно преодолеть отвесную стену, может, за стеной находится дерево, которое ничуть не ниже, тогда о непреодолимости стены можно забыть.

Если веревка и bungee неограничены игровыми настройками, всегда отдавайте предпочтение именно веревке. Цена применения приблизительно одинакова, возможность за что-нибудь зацепиться есть почти всегда, а вот возможностей у веревки на порядок больше.

Если так уж получилось, что зацепиться абсолютно не за что (да, бывает и такое, например, вам позарез нужно перебраться с одного острова на другой, а берега совсем не предназначены для закрепления веревки), используйте в качестве точки опоры girder. Доживете до следующего хода, обязательно зацепитесь и переберетесь, куда вам надо. Единственная тонкость – умудриться поставить арматурину таким образом, чтобы зацепиться за нее могли только вы, а вот враг не смог бы, как бы ни старался. Сделать это достаточно сложно, но при наличии опыта ничего невозможного в этом нет.

Еще одно не слишком спортивное использование веревки – но хоть и неспортивное, а запретить его будет проблематично. Если вы попали в сложную безвыходную ситуацию, оперативная обстановка на поле боя складывается не в вашу пользу, а никакого решения с ходу не найти и время на исходе, ничто не помешает вам применить веревку для того, чтобы просто остановить таймер и спокойно подумать, что же делать в сложившейся ситуации. Реакцию ваших друзей предугадать нетрудно – из их реплик вы наверняка узнаете о себе много нового, но что помешает им воспользоваться такой же уловкой на своем ходу?



Если вы наберетесь терпения, то со временем сможете освоить технику толчков. Вы, наверное, обратили внимание – когда червяк отпускает веревку, он с весьма приличной скоростью летит по касательной. Если на траектории его полета находится вражеский червячок, то вы вполне сможете отбросить его в сторону. Желательно, чтобы в той стороне, куда вы его отбросили, находилась парочка мин или же глубокая пропасть. Если вы сделали такую пакость одному вражескому червяку, вы можете попытаться сделать то же самое и со следующим, и опять-таки, как и после любых манипуляций с веревкой, у вас
еще и остается возможность использовать оружие.

Мины. Мины в этой игре, как и в реальной жизни, штука крайне опасная (иначе зачем же они нужны?). Теоретически можно перепрыгнуть через рабочую мину, не потеряв ни одного процента здоровья, но на практике осуществить подобный трюк почти невозможно. Так что не рассчитывайте на везение, а преодолевайте минные поля при помощи веревки – целее будете.

Мины в этой игре устроены так, что реагируют они лишь только на червяков, попавших в их зону действия – приблизился червяк вплотную, и мина заработала. Не надейтесь устроить детанацию мин – они никак не реагируют ни на выстрелы из стрелкового оружия, ни на прямое попадание из базуки, и даже близкий взрыв динамитной шашки или банановой бомбы и то оставляют без внимания. Но зато мины вполне можно передвигать – двигать их при помощи червяка занятие по меньшей мере самоубийственное, а вот при помощи стрельбы по ним из стрелкового оружия – вполне выполнимое. Куда занесет мину после прямого попадания из базуки – предугадать крайне сложно (может, прямо под вашего червяка), но если стрелять по мине из узи или из винтовки, то ее перемещением вполне можно управлять. Подобным способом вы можете, во-первых, расчистить себе путь, а во-вторых, слегка усложнить жизнь вашим врагам. Правда, можно поступить и с точностью до наоборот – выстрел из винтовки вполне может отбросить вражеского червяка на мину, мирно ждущую своего часа.

Злоупотреблять подобным способом не следует – подобное занятие столь же опасно как, скажем, курение на бензоколонке – мина иногда может полететь совсем не туда, куда вам хочется – ничто не помешает ей упасть в опасной близости от вашего червяка.

Мина, как ни странно, может использоваться и в качестве оружия ближнего боя – вы просто подходите к вражескому червяку (а еще лучше к плотной группе вражеских червяков) и кладете мину прямо ему под ноги, после чего быстро ретируетесь. Конечно, мина уступает по убойной силе динамиту, но штука тоже неплохая. Если вы хотите цинично «приколоться» над противником – запрыгните ему на голову и оставьте мину прямо там – подобный взрывоопасный головной убор явно к лицу любому врагу.

Гранаты и кластерные бомбы. Главная проблема при метании гранат – значительная сложность точной наводки. Вы должны как можно точнее прицелиться, другими словами, точно просчитать траекторию, кроме того, используя гранаты, невероятно

сложно пристреляться. Если в классическом Tank Wars вы могли никуда не торопясь записать значение скорости и постепенно изменять его на несколько единиц, то в Worms сделать это уже невозможно – вы ведь должны вовремя отпустить «Огонь» (A). И каждый раз сила выстрела оказывается слегка разной. Оптимальным, на наш взгляд, является вариант с высокой навесной траекторией. Силу выстрела старайтесь выжимать до самого предела – так что каждый раз этот параметр будет фактически одинаковым. Прицелиться поточнее вы сможете, меняя угол атаки – сделать это теперь намного проще, т. к. приходится следить всего за одним параметром.

Никогда не забывайте пользоваться тем, что у гранат/кластеров есть временный взрыватель.

Это тем более удобно, если вы кидаете гранату во врага, стоящего почти вплотную (не вплотную, конечно, но очень близко), значение таймера в таком случае нужно сделать как можно больше, чтобы самому успеть смыться как можно дальше.

Используя кластерные бомбы, можно попробовать рассчитать время так, чтобы этот смертоносный подарок разорвался не на земле а в воздухе, и мелкие бомбы, на которые он разлетится, накрыли как можно большую площадь – получится что-то вроде коврового бомбометания (только постарайтесь сами не оказаться на площади, которую накроет такая бомбежка).

Поскольку на гранаты и кластерные бомбы никак не влияет сила ветра, иногда можно просто подкинуть кластерную бомбу вертикально вверх и убежать подальше.

Кластерные бомбы – это не только идеальное средство накрывать огнем обширные площади. Их можно с успехом использовать и для уничтожения отдельно взятых вражеских червяков. При помощи этой штуки вы можете угробить червяка с полным запасом здоровья (даже если этот запас превышает 100%). Ведь кластерная бомба обладает ни с чем не сравнимым разрушительным потенциалом.

Проблема лишь в том, что при взрыве она разлетается на маленькие кусочки-бомбочки и, соответственно, ее разрушительная мощь дробится на части. Но вот если освободить всю смертоносную силу кластерной бомбы в одном месте и обрушить ее на одного червяка – да, мало бедняге не покажется. Конечно, у вас не возникнет никаких проблем, если враг забился в какую-нибудь мелкую ямку или расщелину – это уютное местечко станет для него могилкой, это и так очевидно. Если вы застигли врага сидящим на дне пробуренного им колодца, тоже совсем не обязательно кидать туда динамит – киньте туда кластер, и одним врагом у вас станет меньше. Если враг затаился в узком, пробуренном с помощью blowtorch горизонтальном туннеле – использование кластера тоже напрашивается само собой – приблизьтесь к тоннелю вплотную и киньте кластер в направлении противника, неважно, под каким углом и с какой силой, а затем отбегайте подальше. Не забывайте о том, что перед тем как метнуть гранату, червяк слегка подбрасывает ее – чуть выше своей головы. Поскольку диаметр туннеля невелик, она тут же намертво завязнет в грунте, никуда не улетит и сдетонирует во всю мощь. Если вам так уж захотелось швыряться гранатами в горизонтальные туннели, делать это лучше снаружи, выставив max bounce – так граната дальше укатится.

Это вполне очевидные и элементарные способы применения гранат, но настоящий профессионал сможет весьма эффективно использовать весь разрушительный потенциал кластерной бомбы и на открытом пространстве, хотя для подобного применения этого смертоносного оружия от вас потребуется длительная тренировка. Зай-

дите к червяку, которого вы хотите отправить на тот свет со спины. Ваша задача сводится к тому, чтобы уложить кластерную бомбу прямо на хвостик противника или, если столь ювелирная точность недостижима, то хотя бы как можно ближе к обреченному. Сделать это крайне непросто – если вы будете метать кластер с дальней дистанции, вряд ли вы попадете в противника, а если и попадете, то кластер все равно отскочит из-за большой скорости. Стоять слишком близко также далеко не лучший выход из положения – как вы помните, червяк подкидывает метаемый кластер над головой, так что даже при минимальной скорости он все равно перелетит и упадет совсем не там, где надо. Надо как можно точнее рассчитать расстояние, находясь позади врага, и с минимальной силой метнуть ваш подарочек. Если ваши расчеты оказались верны – еще одним могильным камнем на поле боя станет больше.

Базука. Базука – весомый аргумент в споре на тему, кому жить, а кому умирать. Крайне незамысловатое, очень мощное оружие. Применяется повсеместно, но хитростей ее использования известно не так уж много.

Из базуки очень удобно стрелять снизу вверх на червяка, который стоит на краю холма или еще какой-нибудь возвышенности. Если вы попали в выступающую часть, враг неизбежно свалится. Совсем необязательно попасть точно в самого червяка, достаточно попасть в грунт под ним – мощная взрывная волна неизбежно сделает свое дело – если грунта не слишком много, повреждения, нанесенные противнику, будут очень серьезны.

Старайтесь не забывать о такой полезной вещи, как взрывная волна. Иногда выгодней попасть не в самого противника, а куда-нибудь рядом с ним – вы и повреждения нанесете немалые, а при удачном стечении обстоятельств противника еще и столкнуть удастся куда-нибудь в пропасть.

Пословица «Не плюй против ветра» более чем применима по отношению к базуке – иногда бывают невероятные случаи, когда в полете снаряд попросту разворачивает и он летит обратно. Но если использовать силу ветра рационально, можно ухитриться нанести врагу такой удар, какого он никак не может предугадать.

Самонаводящиеся ракеты. Самый очевидный и распространенный способ применения самонаводящихся ракет – выбрать цель и выпустить снаряд с максимальной силой вертикально в небо. Примитивно, но эффективно – в этом случае вероятность того, что посылка благополучно достигнет адресата, максимальна. Никогда не забывайте, кстати, делать поправку на ветер.

Поправка на ветер – вещь, конечно, полезная, но если ветер дует с ураганной силой – тут порой никакие поправки уже не помогут, вы просто зря израсходуете такую ценную вещь, как самонаводящаяся ракета. Часто бывает, что игрок настолько увлечен азартом боя и настолько уверен в непогрешимости самонаводящихся ракет, что вспоминает о существовании индикатора ветра лишь в тот момент, когда ветер уносит ракету от цели.

Если вы увидели червяка противника, который стоит на краю обрыва у самого края экрана или на берегу моря, и у вас еще не иссяк боезапас ракет, можете смело сказать этому червяку «прощай». Наводите ракету не на самого червяка, а на точку поблизости, с таким расчетом, чтобы червяк оказался между морем/краем экрана и местом где взорвется ракета. Взрывная волна сдует противника как раз туда, куда вам нужно.

Еще один любопытный способ применения управляемых ракет (встречается очень редко, но иногда именно этот способ помогает разделаться с противником) – запуск

ракеты не вверх, а по горизонтали. Представьте себе, что один из врагов спрятался в какой-нибудь выемке или пещерке, расположенной чуть выше или чуть ниже от вас. Обычное оружие бессильно – вам не подобрать подходящей траектории. Подбираться к нему вплотную вам тоже не хочется (вдруг не добьете, а он на своем ходу вам отомстит). Вот тут самое время вспомнить о самонаводящихся ракетах – установите очень маленькую силу выстрела и подбросьте вверх или, наоборот, скиньте ракету вниз так, чтобы она по горизонтали находилась на одном уровне с целью. Когда активируется вторая ступень ракеты и она настигнет врага, вы спокойно отступите в укрытие.

Не расходуйте самонаводящиеся ракеты понапрасну, старайтесь приберечь их под конец игры. Даже если вы и не сможете их применить по назначению они станут психологическим оружием – враг уже не сможет вылезать на открытое пространство, зная, что там ему негде укрыться от точного и смертельного ракетного залпа.

Если вы используете самонаводящиеся ракеты классическим способом – вертикально вверх, с максимальной силой выстрела, делайте это, стоя рядом с пещерой или каким-нибудь укрытием, чтобы после запуска ракеты скрыться в надежном убежище.

Динамит. Что тут можно посоветовать? Динамит – он везде динамит. Чем больше врагов зацепите вы этой штукой, тем лучше. Не забывайте и о взрывной волне – враги, которые не оказались в самом эпицентре взрыва, а стоят по краям, все равно разлетятся в разные стороны. Постарайтесь использовать динамит с таким расчетом, чтобы как можно больше врагов улетело на мины или, еще лучше, шлепнулись в воду или вылетели за край экрана.

Винтовка и Узи. Эти два вида оружия особенно эффективны и смертоносны, когда игра переходит в режим «при смерти» (sudden death). Оба вида стрелкового оружия разят врага на весьма приличном расстоянии и при этом накрывают огромную площадь (а когда от здоровья остался всего один процентик – любое повреждение становится смертельным). И не забывайте о том, что винтовка еще и стреляет дважды!

Воздушный налет. Если вы решили воспользоваться помощью дружелюбно настроенных бомбардировщиков и обрушить на противника смертоносный дождик из авиационных бомб, не забывайте о том, что сделать это можно, находясь где угодно, лучше всего, находясь как можно дальше от места бомбардировки и желательно в надежном укрытии.

Наиболее подходящими целями для бомбардировки с воздуха являются большие скопления живой силы противника (точь в точь как в реальной жизни) и, разумеется, мосты – мост после бомбежки будет усеян дырами и проломами, в которые так легко скинуть противника.

Как и любое мощное оружие воздушный налет лучше всего приберечь до конца игры – когда червяки противника уже и так успели получить серьезные повреждения, а сыплющиеся с неба бомбы имеют все шансы добить их окончательно.

Drill. На первый взгляд – отбойный молоток мирное орудие труда мирных шахтеров. Но и этим мирным приспособлением вполне можно снять до 15 % здоровья с противника, если атаковать сверху. При желании вы сможете достать вражеского червяка, который копает тоннель прямо под вами.

Очень любопытное применение бурения – забраться прямо на голову вражеского червяка и начать бурить (представьте, что с вами проделали то же самое – не слишком приятно, не правда ли?). Вот тогда-то враг и потеряет 15 % здоровья и отлетит в сторо-

ну. Но при удачном стечении обстоятельств отбросит его не слишком далеко, а может быть, снова на неутомимого бурильщика. В этом случае враг опять потеряет 15 % здоровья и опять отлетит. А отлетать ему уже, собственно говоря, некуда – ведь он уже в колодце. Пока несчастный не зацепится за стенку, он обречен раз за разом сваливаться прямиком под отбойный молоток. Конечно, заранее спланировать подобную жестокую акцию невозможно – все зависит только от случая. Но если вам повезет, вы можете нанести противнику просто чудовищные повреждения – известен случай, когда противник, угодивший в такую ловушку, лишился 90% здоровья! Несчастный шесть раз подряд попадал под отбойный молоток.

Камикадзе. Основная функция камикадзе в этой игре – заставить врага испытать радость свободного полета. Но камикадзе можно найти и очень оригинальное применение. Если на поле боя имеется мост, а на мосту еще и столпились враги, можно попробовать подобрать уровень полета камикадзе так, что он аккуратно срежет мост, даже не задев никого из тех, кто на нем стоит. А задевать никого и не надо – все кто стоял на исчезнувшем мосту, просто попадают в воду, как переспелые яблоки. Остается лишь пожалеть, что насладиться подобными приколами удается не слишком часто.

Blowtorch. Прожигатель предназначен только для бурения стен и на открытом воздухе не функционирует. Но нет правил без исключения – можно подойти вплотную к вражескому червяку и применить прожигатель. Во-первых, враг получит весьма ощутимые повреждения, а во-вторых, весьма ощутимый пинок. Это очень удобно, если вам захотелось кого-нибудь пнуть в тоннеле – обычные удары там абсолютно неэффективны – враг просто стукается о потолок и остается на месте.

Girders. Строительство перекрытий – занятие крайне скучное, но полезное. Этим конструкциям можно найти множество самых различных применений. Самое рациональное – выстроить над собой крышу, надежный зонтик, который укроет вас от ракетно-бомбовых осадков. Если в игре преобладают классические перестрелки на прямой дистанции, можно выстроить надежный щит прямо перед собой, можно вообще соорудить настоящий блиндаж, долговременную огневую точку с узкими щелями-амбразурами, в которые невероятно трудно попасть. Как мы уже говорили выше, перекрытия часто используются как место, куда можно прикрепить веревку. А можно использовать их для того, чтобы надежно закупорить засевших в каких-нибудь щелях врагов.

Прочее. У западных поклонников этой игры есть в обиходе понятие dark side player, дословно «игрок темной стороны» (явный намек на Темную Сторону Силы из «Звездных войн»). Поклонники темной стороны, в отличие от всех остальных игроков, крайне не любят атаковать в открытую, их стихия – глухая оборона, они как кроты закапываются в землю, выстраивают замысловатые укрытия, сторонятся всякого риска и трясутся над своим здоровьем. Подавляющее большинство игроков сходится на том, что подобный стиль делает игру скучной и занудной и лишает ее острых ощущений. Но на вкус и цвет товарища нет, и каждый играет, как ему нравится. Но если ваши друзья единодушны в своем неприятии подобного стиля игры, ничто не мешает вам максимально ограничить применение строительно-копательно-оборонительных средств, разрешив их использовать строго лимитированное количество раз, тем самым волей-неволей вынуждая подобных игроков вести активные действия. Вы можете также и ограничить применение телепортов до одного за игру или вообще их отключить.

Не забывайте следить за силой и направлением ветра. Ветер всегда может внести ощутимые поправки в ваши сокровенные планы, бывает обидно до слез, когда неожиданный порыв ветра рушит тщательно продуманную комбинацию. Так что лучше переждите ураган или шквал, чтобы не скорбеть потом о впустую истраченных самонаводящихся ракетах и прочих ценных боеприпасах. Хотя настоящий профессионал никогда не упустит возможности воспользоваться неблагоприятными, на первый взгляд, погодными условиями – например, для изящного выстрела из базуки с разворотом снаряда в полете.

Еще раз напоминаем вам о эффекте взрывной волны. Используйте ее, чтобы закидывать врагов в воду, сталкивать на минные поля, выкидывать за край экрана. В подобных случаях взрывная волна почти всегда куда более эффективна, чем прямое попадание.

Держитесь подальше от обрывов, краев земли и прочих мест, откуда легко упасть в воду или оказаться за краем экрана. Стоит вашему червяку оказаться в подобном месте, и он становится легкой добычей – враг обязательно постарается скинуть его, а способов это сделать существует великое множество.

Так что не подставляйтесь сами и пользуйтесь тактическими промахами врага. Если у вас есть возможность применить banana bomb, постарайтесь закинуть ее в ограниченное пространство – тоннель, впадину, пещеру и т. п. Когда грянет взрыв, впечатлений хватит надолго.

Автор описания Олег ТАРАСОВ

X-MAN

ЛЮДИ ИКС

Sega ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Игра, посвященная героям популярной (на Западе) серии культовых комиксов компании Marvel. Каждый из этих героев наделен уникальными способностями, которые недоступны простым смертным. Разумеется, свои суперспособности они обрщают на благо человечества — они неустанно борются со злом. Как легко догадаться, супергероям противостоят суперзлодеи соответствующей «весовой категории». Эта увлекательная игра идеально передает атмосферу классических американских комиксов.

Основные персонажи

Найткраулер

Найткраулер действительно лучший из икс-людей. Правда, его прыжки оставляют желать лучшего, и это значительно затрудняет игру на поздних уровнях. Зато взрывы, которые производит этот персонаж, не имеют себе равных. Лучшая стратегия для Найткраулера – прыгнуть в толпу врагов, как только они появятся, и использовать BAMF. Если вы попрактикуетесь, вам удастся в прыжке доставать врагов, стоящих намного выше, и производить подобную операцию с нижними. При помощи BAMF можно не только уклоняться от выстрелов, но и преодолевать некоторые препятствия, например, столбы огня или потоки газа.

Найткраулер может удерживаться в прыжке, и это очень полезно на поздних уровнях. У вас не будет проблем с тем, чтобы попасть на нужную платформу. Просто подпрыгивайте и удерживайте A.

Чтобы прекратить самый длинный прыжок, отпустите B над местом, где вы хотите приземлиться.

Циклоп

Циклоп – лучший персонаж для начинающих. Его умения не требуют такой длительной тренировки, как приемы Найткраулера. Оптический удар поражает противников на расстоянии и убивает их с одного выстрела. Он также достаточно эффективен против боссов и не требует больших затрат энергии. Прыжки циклопа, к сожалению, ограничены.

Вольфрайн

Играть за Вольфрайна достаточно сложно. Он слишком долго исцеляется, атака когтями отнимает много энергии, а гнев берсерка и вовсе бесполезен. Однако удар во вращении очень эффективно поражает людей, стоящих выше.

Гамбит

Удары Гамбита не самые сильные, а вращение слишком сложно осуществить. Кроме того, сила мутанта расходуется больше, чем у Циклопа, а восстанавливается достаточно долго. Правда, Гамбита хорошо использовать как разведчика.

Вспомогательная команда

Шторм

Она очень полезна в бою против боссов и на некоторых уровнях.

Архангел

Против боссов нет никого сильнее его.

Вор

Может добираться до тех врагов, которых вы не хотите трогать сами, экономя энергию для боссов

Ледяной человек

Ледяного человека нельзя вызвать с земли. Для этого нужно находиться в воздухе. Свершите прыжок Циклопом и нажмите A. Ледяной человек создаст мост, на который вы сможете приземлиться. Эта возможность очень полезна на поздних уровнях.

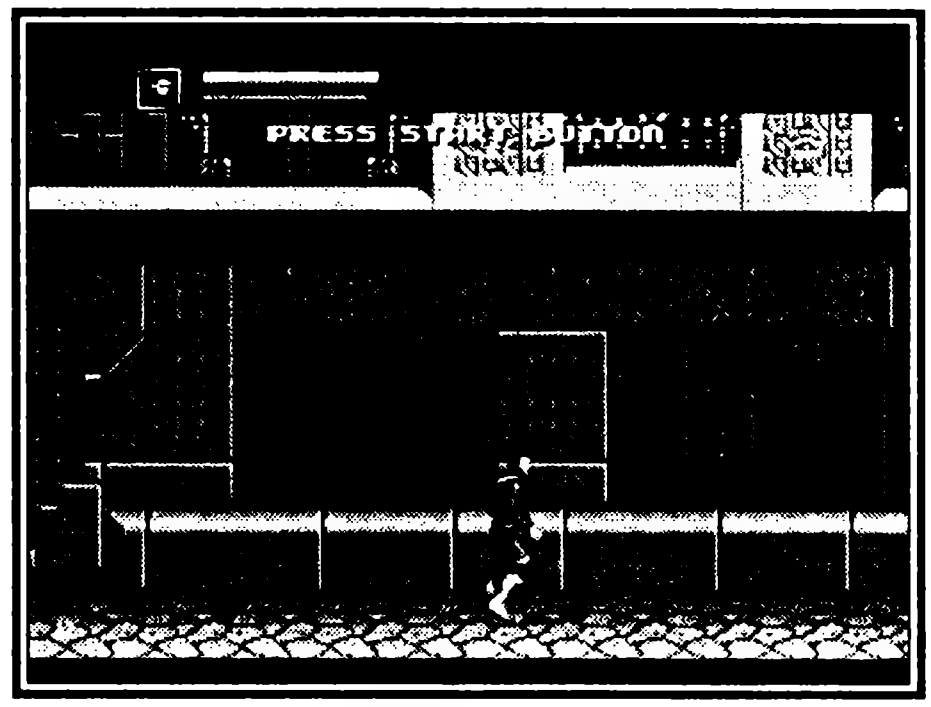
Полное прохождение

Первый уровень

Если вас раздражают эти мухи, выберите Найткраулера, подождите, когда они попадут в вас, и взрывайте все. При столкновении с Джаггернаутом лучше вызывайте бойца из вспомогательной команды. Против людей-леопардов тоже поможет BAMF. Ждите, когда враги взорвутся. Также поступите и с Сауроном.

Босс. Залдан

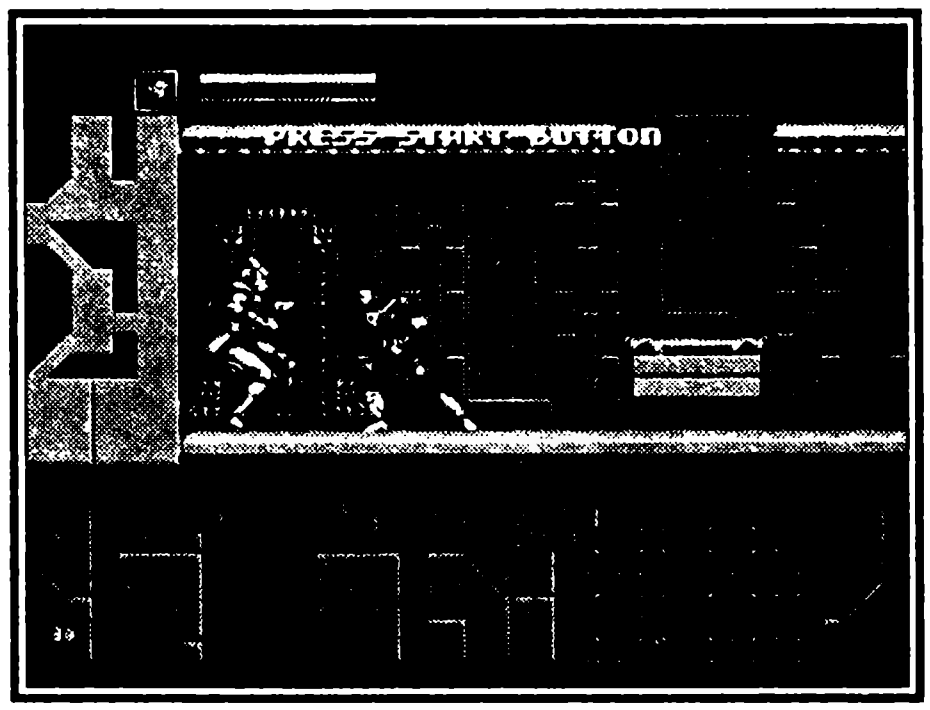
С первым боссом проблем не возникнет. Погоняйтесь за ней, пока вам не надоест, а потом вызывайте помощника. Залдан неуязвима, пока не пускает в вас магию. Выберите момент и наносите удар. Утомляет только ее скорость передвижения.



Второй уровень

Когда скорость падения начнет увеличиваться, вам снова потребуется BAMF. Если вы

играете вдвоем, постарайтесь, чтобы Найткраулер удержал партнера. Больше проблем на этом уровне не должно возникнуть.



Босс. Птица смерти

Птица смерти уязвима только на земле. Обратите внимание, что Циклоп и Гамбит могут удерживать ее силой мутанта. Активизирйте BAMF, прежде чем босс приземлится.

Третий уровень

Желтый Икс виден только в очках. Постарайтесь добыть их. Не тратьте время на сражения с призраками или джаггернаутами. Выберите Найткраулера и телепортируйтесь направо, пока не доберетесь до шахты. Если у вас нет очков, берегитесь пучков. Подпрыгивайте и ждите, пока они не пролетят.

Босс. Саблезуб

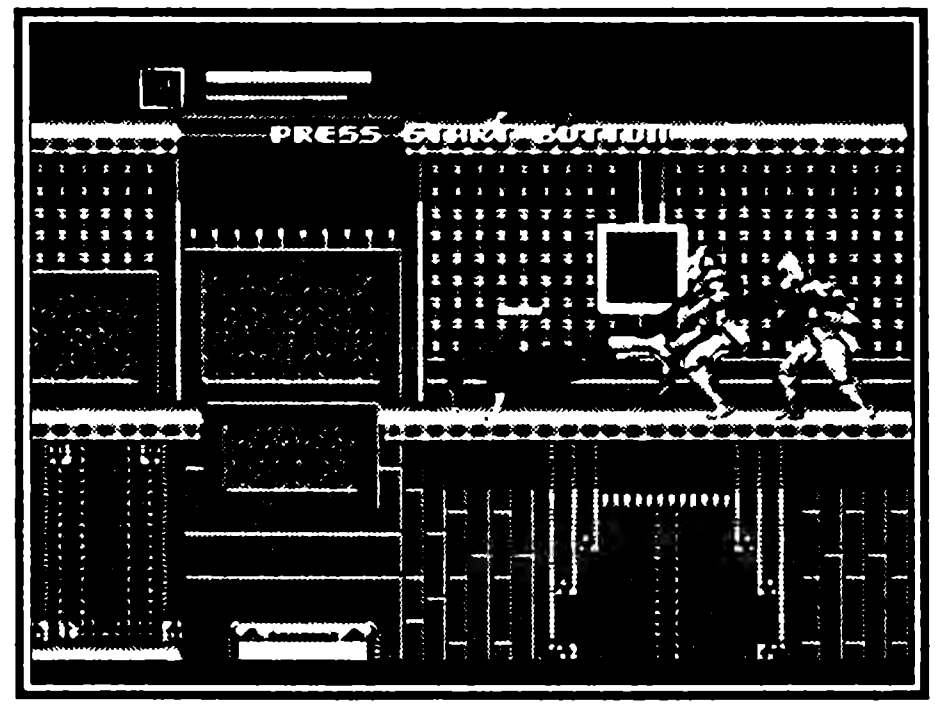
Здесь вызывайте помощника сразу. Босс уязвим, когда он приседает. Чтобы уклониться от него, запрыгивайте на верхнюю платформу и ждите.Враг прыгнет за вами. Когда герой окажется на земле, босс обязательно присядет перед атакой. Тогда бейте его.

Босс. Апокалипсис

Это очень трудный враг. Здесь вам потребуется Найткраулер. Когда босс начнет приближаться, нажмите A, чтобы активизировать BAMF. Он сожмется и перенесет повреждение. Отступите и повторите операцию. Когда враг зажмет вас в угол, подождите, когда он отвлечется, и обойдите его.

Четвертый уровень

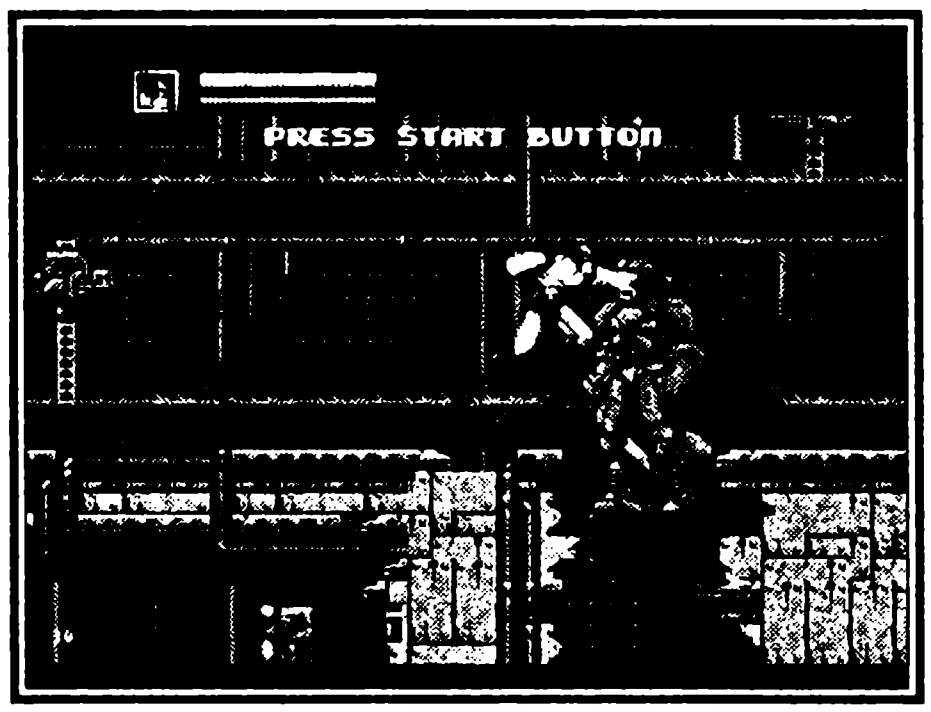
Циклоп и Гамбит иногда слишком велики для этого уровня. Лучше выберите Вольфрайна или Найткраулера. Последним прыгайте в синий портал и взрывайте всех. Уклоняйтесь от пулеметов. Телепортируйтесь через силовые поля. В середине уровня, чтобы перебраться через пропасть, потребуется ледяной человек. Если у вас возникнут проблемы с пылающими платформами, используйте технику приостановки. Шторм поможет в стеклянной зоне. Она не только сломает все препятствия и ослабит монстров, но и разобьет невидимые коробки. Непосредственно перед встречей с Ахабом вы окажетесь на горизонтальном поле с исчезающей платформой. Чтобы добраться до коробки в потолке, вызовите Архангела или Шторм.



Босс. Ахаб

Против Ахаба лучше всех бьется Циклоп. Босс имеет неприятную привычку все время метать в вас гарпуны. Не беспокойтесь: он часто промахивается. Когд Ахаб появится на одном уровне с вами, бейте его, прежде чем враг успеет выстрелить. Правда, получив повреждение, босс начнет применять лазер, а это го-

раздо более мощное оружие. Чтобы избежать быстрой смерти, запрыгните на верхнюю платформу и подождите там около двух секунд. Если вы спрыгните слишком рано, быстрее поднимайтесь обратно. В конце концов босс исчезнет и снова появится с гарпунами, а не с лазером.



Пятый уровень

Здесь более полезны Циклоп и Гамбит. Найткраулер легче минует огненные колонны, но его часто будут поражать на расстоянии. Не пропустите взрыв трубы. Расстреливайте, не приближаясь, роботов и телевизоры. При помощи ледяного человека переправьтесь через поток газа. В конце пути уничтожьте компьютер.

Босс. Моджо

Моджо невозможно победить, пока он смеется, а смеется он каждый раз, когда получает повреждение. Лучшим помощником здесь будет Шторм. Если вы призовете Архангела, враг очень скоро рассмеется и все остальные атаки пройдут впустую. Постарайтесь заманить Моджо на одну из платформ. В вас полетят фиолетовые диски. Чтобы увернуться от них, подпрыгивайте и приземляйтесь за спиной у врага. Для этой тактики вам потребуется хорошая реакция.

Шестой уровень

Враги здесь неимоверно сильны. Они с легкостью уклоняются от оптических атак циклопа. Имейте в виду, что чем больше вы двигаетесь, тем больше получаете повреждений. Вызывайте вора, чтобы добраться до некоторых защитников, и Архангела или Шторм, когда их окажется слишком много. Вообще, лобовое столкновение с противником здесь крайне нежелательно.

В одном из мест вы окажетесь перед опускающимися платформами, и в вас полетят ракеты. Похоже, здесь не обойтись без Найткраулера. Когда ракеты приблизятся, используйте BAMF и не забывайте про него на платформе, иначе под вами ничего не окажется.

Когда перед вами откроются три прохода, спускайтесь по любому. В начале вас ждут пулеметы, здесь лучше всего телепортироваться Найткраулером. Внизу больше понадобятся оптические удары Циклопа. На этом уровне необходимы быстрота и повышенное внимание.

Босс. Магнето

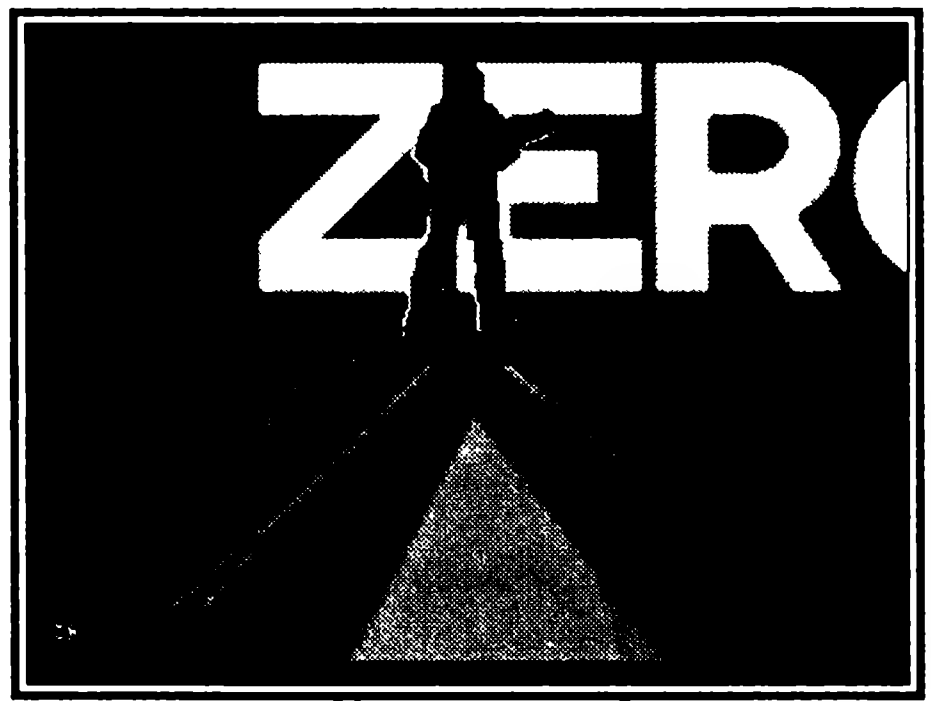
Магнето будет использовать атаки метеоритами, от которых очень трудно увернуться. После четырех или пяти метеоритных потоков босс начнет преследовать вас. Он уязвим только когда посылает удары с одной из трех верхних платформ. Запрыгивайте туда, потом соскакивайте и старайтесь опередить противника в броске. Для удара у вас окажется около двух секунд. Потом торопитесь к правой платформе, если вы начали с левой, и наоборот. Повторяйте операцию, пока не убедитесь, что Магнето мертв.

ZERO TOLERANCE

НУЛЕВОЙ ДОПУСК

Accolade/Technopop ● Количество игроков 2 (кабель)● 3D Shooter
Рейтинг ★★★★★★★★★☆

Классический шутер, выпущенный для консоли на пике популярности игр серии Doom. Тогда эта игра произвела настоящий фурор в среде геймеров-обладателей приставки Сега, да и сейчас является одной из самых популярных и продаваемых. Со временем у Нулевого допуска появилось несколько клонов, но все они были выполнены на слишком низком уровне и вполне заслуженно ушли в небытие (Нулевой допуск: Биологическая опасность, Дюк Нукем, Киборг-полицейский). Обычный игрок этих игр, в принципе, мог и не видеть, так как в большинстве своем они не продавались на картриджах (по крайней мере, в России) и ходили только в качестве ромов. А те, кто видел их, уверен, поняли, насколько хорош перед ними настоящий Zero Tolerance.



Честно говоря, достаточно трудно было поверить в то, что для шестнадцатибитной приставки можно выпустить нормальный трехмерный шутер, да еще такой, чтобы не глючил и не тормозил. Появившийся перед этим Bloodshot, хотя и обладал полноэкранным режимом игры и возможностью мультиплейера, но так сильно тормозил, что не каждый мог в него играть и тем более выигрывать. Интересен поэтому он был только отъявленным поклонникам жанра. В Нулевом допуске проблема торможения игры из-за трудностей обработки большого количества графики процессором Сега была решена довольно просто: объем графической информации, которая обрабатывается в данный момент процессором, был уменьшен. Поэтому вы в игре видите перед собой не полный экран с изображением окружающего вас интерьера, а только небольшое окошко (примерно четвертая часть экрана). Таким образом, вы как бы имеете «вид из глаз», точно так же, как происходит и в любом другом шутере, и игра не тормозит. Решение проблемы глюков посредством урезания рабочего места экрана имеет и еще один очень важный плюс: на незадействованном в игре пространстве экрана отображается вся нужная вам информация. Она фактически не является рабочей, и на ее обработку процессор не тратит усилий. Особенно полезна карта уровня, приведенная в виде схемы (в продолжении этой игры этот вопрос решен несколько по-другому: вы видите только ту часть карты уровня, которую уже исследовали; этим первая часть выгодно отличается от своего неудачного последователя), а также счетчик здоровья. Конечно, маленький размер игрового поля имеет свои неудобства, но со временем просто перестаешь их замечать, — игра сбалансирована и точна.

Сюжет и герои

Здесь все просто, так как фактически история игры скопирована с родоначальника этого жанра, а именно — с игры Doom. Отряд из пяти человек, специалистов в несколь-

ких сферах, призван освободить родную планету от нашествия злобных пришельцев, которые обосновались на ней уже довольно основательно. Начинается путешествие бравого отряда с космической станции Европа-1, с которой потеряна связь. На этот момент вы еще не знаете, что лунатики бродят и по земле, и, отправившись на станцию, обнаруживаете, что она захвачена злобными монстрами. После того как станция очищена от врагов, вы спускаетесь с небес на землю, и далее уже уничтожаете их там. В игре всего три уровня, но это не мешает каждому уровню иметь огромное количество локаций, то есть эпизодов. Хотя скорее это не эпизоды, а наоборот, уровни: в каждом большом уровне вы бродите по разным этажам одного здания. В конечном счете, можно просто повеситься от усталости, так как уж точно могу пообещать вам как минимум сотню игровых часов в прохождении.

Как уже было сказано, в команде, которая призвана изгнать нечестивых с планеты, пять человек. Все они специалисты в какой-то сфере деятельности и обладают одним им присущими качествами. Ниже приведена краткая характеристика каждого персонажа и история.

1. Сатое Ишии

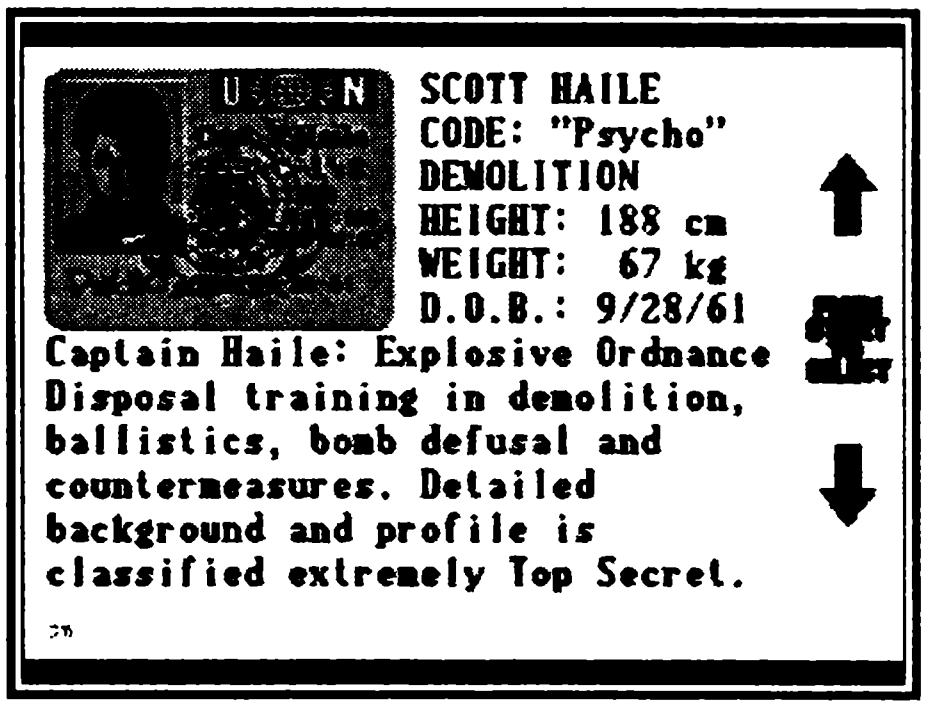
Это единственная женщина в команде, которая состоит из мужчин. Кодовое имя Сатое — «Соба», и, по всей видимости, она японка. В команде она выполняет роль стрелка, так как обладает высокой степенью меткости. В краткой характеристике этого бойца в игре сказано, что она способна с расстояния в сто метров попасть в цель размером два сантиметра (монетка). Хорошо бы это было действительно так. Но, как водится, все это есть только на словах: в игре все бойцы фактически равны по боевым способностям, и различие между ними заметно только в самом начале, да и то не в них самих, а в оружии, которым они пользуются. В дальнейшем же вся разница стирается.

Сатое Ишии — капитан космических военных сил ООН, родилась 2.22.1970, на службу поступила в 1993 году, после обучения в военной академии. Является специалистом в сфере радиосвязи. Внешние данные:

Рост — 155 см
Вес — 50 кг
Цвет волос — черный
Глаза — карие
В начале имеет пистолет и бронежилет.

2. Скотт Хайл

Это самый старый член команды, к тому же единственный представитель негроидной расы. Родился капитан Хайл 9.28.1961, на службу в силы ООН поступил в 1980 году в качестве рядового после прохождения военной службы по призыву. Кодовое имя Скотта — «Психо». Возможно, психом его в команде и считают, так как единственное занятие, которым он в совершенстве владеет, — все, что связано с разрушением. Не случайно и в характерис-

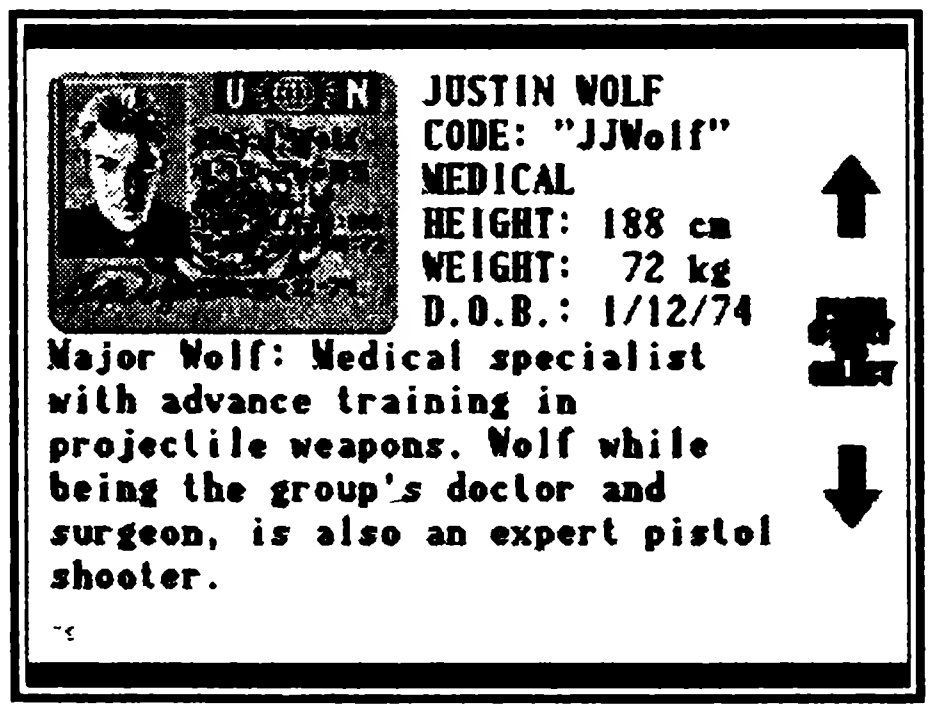


тике он назван как «Demolition» — разрушитель. В совершенстве владеет навыками использования оружия, как холодного, так и огнестрельного, любит и умеет применять взрывчатые материалы. Больше, к сожалению, о нем ничего не известно, так как его карта является особо секретным документом. Внешние данные:

Рост — 188 см
Вес — 67 кг
Цвет волос — черный
Глаза — карие
При начале игры обладает пистолетом и двумя минами.

3. Джастин Вольф

Как и любой боевой группе, нашему отряду необходим врач. Доктором, который занял это место в отряде ООН, отправившимся на бой с пришельцами, и стал Джастин. Дата рождения Вольфа — 1.12.1974, поступил на службу в силы ООН в 1999 году после окончания медицинской академии (до этого отслужил в армии в той же специальности, так как окончил ранее медицинский колледж). Кодовое имя, — «Джей-Джей Вольф». Кроме того, он является экспертом в использовании револьверов и в стрельбе на короткие расстояния. Внешние данные:



Рост — 188 см
Вес — 72 кг
Цвет волос — блондин
Глаза — зеленые
В начале игры у него имеется пистолет (шесть патронов) и радар.

4. Тони Рамос

Трудно узнать в этом сереньком парне с очками на носу великолепного мастера восточных единоборств, а между тем это именно так. Краткая характеристика этого боевика в игре говорит о том, что он в свое время изучил аж целых четырнадцать стилей единоборств, в совершенстве владеет техникой рукопашного боя и вообще супермен. Так или иначе, но в игре он появляется вообще без какого-бы ни было оружия, и спасти его от монстров (они-то не разбирают, вооружены вы или нет!) может только подножное оружие, а именно ружья, которые находятся в комнате в самом начале игры. Кодовое имя бойца — Weasel, что в переводе означает «ласка». Ласковый парень. Внешние данные:

Рост — 197 см
Вес — 69 кг
Цвет волос — брюнет
Глаза — карие

5. Томас Гьюрап

Электротехник, эксперт в пользовании электросистем. Кодовое имя — Баз. Имеет звание майора, на военной службе с 1995 года, дата рождения — 1.7.1970. В игре появля-

ется с ружьем и радаром, что, можно сказать, является идеальным набором для начала игры. Внешние данные:

Рост — 180 см
Вес — 79 кг
Цвет волос — брюнет
Глаза — голубые

Оружие

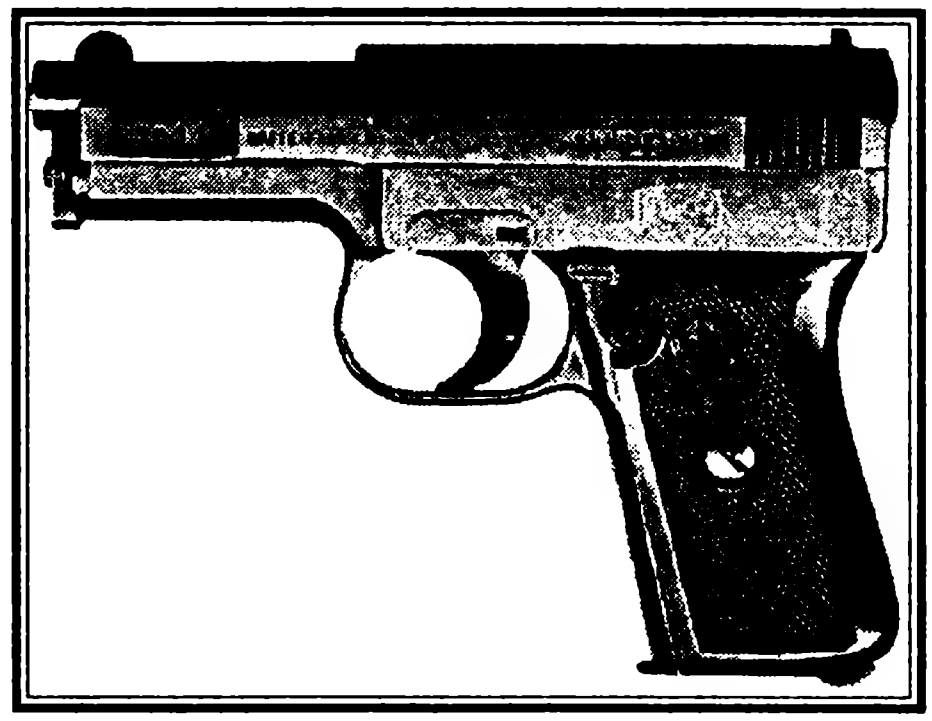
1. Огнемет — оружие, предназначенное для поражения горящей огнесмесью живой силы противника, расположенной открыто, в полевых сооружениях, бронированных машинах, зданиях, других укрытиях; поджога танков, а также создания очагов пожаров в населенных пунктах и лесах. Огнеметы применяются для поддержки пехотных и мотострелковых подразделений в наступлениии для усиления их в обороне. Огнеметы состоят из одного или нескольких резервуаров (баллонов) для огнесмеси, баллона со сжатым газом (воздухом, азотом) или пороховых зарядов для создания давления, брандспойта и устройства (пиротехнический патрон) для воспламенения струи. Огнеметы подразделяются на ранцевые, тяжелые, механизированные и танковые. Впервые огнеметы были использованы германскими войсками в 1915 году во время I-й мировой войны.

Американский газовый распылитель XM 37 предназначен для вооружения полицейских подразделений. Применяется для подавления массовых беспорядков. Разработан был в середине 1990 годов, в апреле 1998 года прошел полигонные испытания в Абердине. Конструктивно состоит из баллона со слезоточивым газом, клапана пускового устройства, форсунки и ремня для переноски. Распылитель многоразового применения, емкости баллона хватает на 16—18 пусков газа по 3 секунды каждый, после чего пустой баллон отправляют на заправку. Клапан пускового устройства имеет датчик давления в баллоне. Рычаг пуска при транспортировке и хранении блокируется предохранителем в виде спицы с кольцом, которая выдергивается непосредственно перед применением распылителя.

Дальность выброса газа 10 метров

2. Граната Ф-1 — « оборонительная, ее осколки поражают живую силу на дальности до 200 метров, поэтому ее необходимо бросать из укрытия. Вес снаряженной гранаты 600 грамм. Средняя дальность брос-
ка 10 метров.

3. Пистолет Mauser образца 1910 года предназначен для самообороны, также был на вооружении полиции. Разработан на основе патента от 1907 года. Над проектом работал конструктор Джозев Никл (Josef Nickl), который довел проект до производства, изменив схему запирания канала ствола. С 1910 года началось серийное производство пистолета. На рынке пистолет пользовался большим коммерческим успехом.



4. Пистолет-пулемет Uzi был разработан в 1949 году лейтенантом израильской армии Узи-

елом Галом. Серийно выпускается с 1954 года. Автоматика работает по принципу работы свободного затвора набегающего на ствол типа. Выстрел происходит при не запертом канале ствола, когда затвор идет вперед. Ударно — спусковой механизм позволяет ведение одиночного и автоматического огня. Предохранителя два, один находится слева на рукоятке управления огнем и объединен с переводчиком огня, другой находится сзади пистолетной рукоятки и выключается при охвате пистолетной рукоятки рукой. У первых Uzi приклад был деревянный, на последующих образцах приклад складной. Деревянный приклад остался на конверсионных вариантах под патрон .22 LR. На ствол возможна установка глушителя. На базе Uzi разработаны модификации:

Uzi-Mini — укороченный вариант. Имеет плечевой упор другой формы и поперечные прорези на стволе, выполняющие роль компенсатора.

Uzi-Micro — сильно укороченный вариант. Имеет поперечные прорези на стволе, выполняющие роль компенсатора. Для экспорта в США выпускается под патрон 45ACP. Может вести только одиночный огонь.

5. Пулемет Hekler&Koch 21E является единым пулеметом и может быть установлен на станке, сошках или военной технике (БТР, БМП, вертолетах). Предназначен для поражения живой силы противника, его легкобронированной техники и транспорта, огневой поддержки сухопутных сил. Является доработанной версией пулеметов Hekler&Koch 21 и Hekler&Koch 21A1. Доработаны были чашечка затвора, экстрактор, держатель ролика захвата, ствол и лентоприемник. Автоматика пулемета работает на основе полусвободного затвора. Наклонные плоскости между роликами толкают их в углубления в ствольной коробке, обеспечивая запирание канала ствола. Ролики, кроме запирания канала ствола, выполняют функцию ускорителей затвора. Ударно-спусковой механизм позволяет ведение одиночного, по три патрона, и непрерывного огня. Питание патронами либо ленточное, либо из магазинов на 20, 50 патронов от штурмовой винтовки Hekler&Koch G3. Ствол при перегреве можно заменить на запасной. Для этого достаточно отодвинуть задвижку ствола и повернуть ствол на 35 градусов. Отсутствие газовой трубки положительно сказалось на скорости замены ствола (не надо терять время на совмещение газовых трубок). Конструкция предохранителя позволяет дослать патрон из ленты в патронник, не выключая предохранитель. Прицел диоптрический, регулируемый. Имеются следующие модификации:

Прицельная дальность стрельбы 200 метров

6. Гранатомет M20 «Super Bazooka» предназначен для борьбы с бронированными целями, разрушения укрытий противника. Гранатомет многоразового применения. Появился во время Корейской войны на замену гранатомета M9A1 «Bazooka», который не мог эффективно бороться с танками (он не мог бороться даже с Советским танком T-34!). Пусковая труба стальная, в походном положении складывается на две части, разделяясь между сошками и прицелом. Для удобства удержания гранатомета при стрельбе имеется плечевой упор, дополнительная рукоятка и сошки. Для запуска гранаты применяется электроспуск. Гранатомет M20 «Super Bazooka» выпускался без изменений также в Китае под названием M51.

Максимальная дальность стрельбы 200 метров.

Прицельная дальность стрельбы 140 метров.

7. Remington 870 «Wingmaster» был представлен фирмой Remington в 1950, и с тех пор является самым продаваемым в США помповым ружьем. Изначально созданный

как универсальное охотничье оружие, Remington 870 выпускался и выпускается в десятках модификаций в различных калибрах. В начале 70-х американцы приняли на вооружение «армейскую» модификацию Remington 870, имевшую магазин на 7 патронов, крепление для стандартного армейского штыка от M16, ствольную накладку для защиты рук от ожогов и специальное матовое защитное покрытие металлических деталей.

Кроме того, Remington 870 доволно популярен в качестве полицейского оружия, а также оружия для охранников и для защиты дома. Полицейские модификации обычно имеют ствол длиной 355 или 457 миллиметров со сверловкой «цилиндр» или «улучшенный цилиндр», позволяющей стрелять как картечью, так и пулей, а также различными спецбоеприпасами, типа газовых гранат или резиновых травматических пуль. Такие ружья могут оснащаться деревянной или пластиковой ложей с обычным прикладом, пластиковой ложей со складным прикладом или пистолетной рукояткой вместо приклада; на место подвижного цевья также может устанавливаться рукоятка наподобие пистолетной. Возможна установка тактических фонарей, лазерных прицелов, различных вариантов прицельных приспособлений (открытый прицел винтовочного типа с мушкой и целиком, диоптрический прицел, прицел со светящимися вставками для стрельбы в сумерках и т.д.).

Другие предметы

1. Бронежилет

В принципе, тот бронежилет, который представлен в игре, по виду и по своим качествам абсолютно ничем не отличается от тех, что стоят на вооружении у нашего доблестного ОМОНа и у американской службы SWAT. Действительно, он при выстреле в упор может выдержать попадание из Mp5 или из нашего AK47, правда, речь идет только об одиночном выстреле, так как очередь, выпущенная в противника с бронежилетом, практически наверняка оставит его без движения. От теряет свою процентовку только в случае попадания в вас вражеских пуль или ударов.

2. Радар

Позволяет засечь противника еще до того, как тот сам обнаружит себя. Вещь очень полезная, так как при помощи ее можно на открытом пространстве с дальнего расстояния уничтожать при помощи примерного прицеливания врага, в том числе и группы врагов (при помощи гранатомета).

3. Мина

На самом деле это не мина, а связка динамита. В игре практически бесполезный предмет, так как фактически ее практически невозможно применить с положительным результатом.

4. Прибор ночного видения

Позволяет достаточно хорошо видеть в темноте на большие расстояния. Учитывая то, что в обычном режиме вы дальше своего носа мало что видите, очки очень даже хорошая штука.

6. Огнеупорный плащ

Он будет полезен вам только в некоторых уровнях, где невозможно пробраться на противоположную сторону прохода, не пройдя по костру. Так как следующий вид амуниции встречается намного реже и не в тех уровнях, плащ очень полезен.

7. Огнетушитель

Позволяет тушить костры, всего рассчитан на 10 выстрелов, то есть при зарядке в 100 процентов на каждый костер уходит 10.

8. Аптечка

Как водится, самый полезный предмет в игре в том случае, если меткость и везение оставляют желать лучшего. Она прибавляет вам двадцать процентов жизненной энергии.

Враги

1. Солдаты (встречают вас на первом уровне) используют в качестве оружия пистолет, который вы и сможете подбирать, убивая их. Выглядят как обычные солдаты, при этом по пояс раздеты и обмотаны пулеметными лентами. Чрезвычайно тупы, как, впрочем, и все остальные враги, за редким исключением. Нападают чаще всего по двое-трое.

2. Крабы — очень опасные враги, так как обладают высокой степенью подвижности, и нападают группами. Они не используют никакого оружия, кроме своих челюстей, и часто, если вы их пропускаете мимо себя, нападают сзади, и всегда с близи. С ними удобно бороться при помощи огнемета, но только на первых уровнях, потом гораздо быстрее с ними разделывается обычный пистолет.

3. Железные скелеты очень смешно пищат, когда вы их убиваете. При уничтожении этих врагов вы получаете патроны к пистолету-пулемету Узи. Скелеты очень тупы: они могут преспокойно идти вперед небольшой группкой, не замечая, что вы крадетесь у них за спиной. Являются одними из наиболее простых врагов.

4. Автоматчики встречаются во втором уровне. Чаще всего они нападают группами по несколько человек и просто-напросто расстреливают вас в упор. Могут красться за кустами и быть незамеченными, так как одеты в зеленую форму. За их уничтожение вы получаете патроны к Узи.

5. Гренадеры. Используют в качестве оружия гранаты Ф-1, бросая их с близкого расстояния. Если вы зазеваетесь, он может попасть вам по голове. Выглядят просто и изысканно: зеленые штаны и майка. После уничтожения отдают гранаты.

6. Собаки — также очень опасный враг, в основном за счет того, что очень быстро бегают. Оружия у них никакого нет, поэтому и вы ничего с них не получите, кроме расстройства нервной системы. Нападают по одной, реже — по две.

7. Жуки занимают второе место после крабов по качеству атак и опасности. Нападают по одному, реже — по два. Иногда могут сбегаться группами чуть ли не со всего уровня, но это только в том случае, если вы их особо доведете. Оружия также не имеют. Выглядят просто: жуки, бродящие на задних ногах (видели когда-нибудь таких?).

8. Хранители. Это боевики, которых вы встречаете на последних этажах финального уровня. Встречаются они относительно редко, но тем не менее весьма опасны. Это человекоподобные автоматчики (вместо головы у них какой-то пузырь), одеты в зеленые штаны и майку, носят с собой Узи. Хорошо прячутся и еще лучше нападают из засад.

Меню

Посмотрев несколько заставок, вы попадете на экран загрузки (бегущие справа налево буквы на фоне бойца) и увидите две надписи: Start и Options. С первой все понятно, а вот со второй стоит немного разобраться. Войдя в окно опций, вы увидите довольно внушительный список:

1. Password — ввод пароля локации. Правильно введенный пароль позволяет вам попасть в ту локацию, где он был записан. Но дело в том, что вы сами найти пароль локации можете только в том случае, если уничтожите на этаже всех монстров. Вводится он буквами английского алфавита (двумя регистрами), цифрами и знаками. Когда пароль набран, нажимается кнопка DONE — загрузка, и вы, выйдя из опций и загрузив игру, сможете попасть в выбранную локацию.

2. Players — количество игроков. Многие, видя этот параметр (да и я сам, когда увлекался данной игрой), недоумевали: как так, установка на двух игроков есть, а играть вдвоем нельзя? Когда загружали игру на двоих, ничего особого не происходило, это была обычная игра на одного человека. Разгадка пришла ко мне гораздо позже, когда по долгу службы пришлось заниматься такими делами. Дело в том, что Zero Tolerance является в своем роде уникальной игрушкой: это единственная игра для приставки Сега, в которой для игры вдвоем требуется соединение линк-кабелем двух приставок! Вдобавок необходимо, как понимаете, два телевизора и такое же число картриджей.

3. Music — включение-выключение музыкального сопровождения в игре.

4. Voice — включение-выключение закадрового голоса. В том случае, если голос включен (положение On), вас будет постоянно сопровождать приятный женский голосок.

5. Sound Test — прослушивание различных звуков игры.

6. Exit — выход в главное меню.

Начав игру (кнопка Start), вы просмотрите пару роликов, в которых вам объяснят вашу задачу (их можно пропустить, нажав еще раз кнопку Start). Теперь, попав на экран выбора персонажа, кнопками ↑ ↓ переставляйте карточки. Остановившись на каком-либо из персонажей, нажмите кнопку Start, и вы отправитесь в игру.

Управление

Кнопка C — смена оружия/предмета
Кнопка B — использование оружия/предмета
Кнопка C (используется только вместе с кнопками направления):
C+← — движение влево без поворота туловища
C+→ — движение вправо без поворота туловища
C+↓— лечь
C+↑ — подпрыгнуть/подняться из положения лежа
Кнопка Start — режим карты
Меню экрана

Как вы уже знаете, игровой экран на вашем телевизоре занимает в игре всего лишь четверть от общего места, все остальное пространство занято всевозможной полезной информацией. Наиболее важно, на мой взгляд, наличие схематического изображения карты внизу: вы видите перед собой изображение небольшого пространства (не всей карты), где сейчас находитесь, и ближайшие окрестности, а также свое местонахождение в этом пространстве и местонахождение открывших себя врагов.

Справа от карты находится изображение вашего значка, то есть вы можете знать, за кого в данный момент играете (вещь бесполезная, но место занимает). Слева находится персональный компьютер, вмонтированный в шлем, который и выдает вам необходимую информацию и в некоторых случаях делает сообщения приятным женским голосом.

Слева от игрового экрана находится цифра в маленьком окошке: она отображает количество живых врагов в локации. Справа же от экрана отображаются проценты жизненной энергии, которой вы обладаете. Больше 99 процентов энергии иметь невозможно.

Вверху над игровым экраном расположены пять иконок, в которых находится изображение имеющихся у вас предметов. Здесь есть одно но: всего предметов (в том числе и оружия) может быть только пять. То есть в том случае, когда у вас есть пять предметов, вы не сможете взять шестой, как бы он полезен и необходим для вас не был, пока не используете полностью какой-либо из имеющихся. Удобнее всего обычно бывает использовать пистолет, так как это самое слабое оружие в игре.

Советы

1. «Не ходи за мной, плохо будет»

В игре у вас есть одно солидное преимущество перед врагами. Они, по сути, просто обязаны на вас нападать, а вот вам дана возможность схваток избегать. Все очень просто: пока вы стоите спиной в врагу, который еще не открылся, он вас вроде как не видит. Таким образом можно избегать очень больших неприятностей. Ну, например, идете вы по коридору, а слева тянутся его ответвления, из которых на вас постоянно выпрыгивает всякая нечисть. Чтобы не драться с ней и не тратить лишние патроны (лишними они никогда не бывают), просто направьте ствол оружия в сторону от проходов, по диагонали, и идите вперед: вы как бы делаете это спиной к врагу, и он на вас не нападает.

2. «Бог войны приказал делиться»

С первых же шагов вам станет ясно, что всех врагов, которых вы убиваете (за исключением крабов, жуков и собак), необходимо обшаривать. Тогда вы получите патроны к оружию. Это, конечно, не пулеметные, и даже не ружейные паторны, но вот боеприпасы для пистолета Узи, а также гранаты, можно позаимствовать.

3. «Один выстрел — один труп»

В игре, особенно на последних уровнях, ваши боеприпасы расписаны буквально до патрона. Чтобы не иметь проблем на этой почве, старайтесь целиться как можно лучше и не тратьте патроны зря. Имейте ввиду, что из пистолета трудно убить врага с первого выстрела, если он находится на расстоянии более пяти метров, у ружья такое расстояние — 10–15. А вот из пулемета и гранатомета можно стрелять с какого угодно расстояния.

Полное прохождение

Всего в игре, как уже было сказано, три больших зоны. Каждая из зон (космическая станция Европа-1, Небоскреб, Логово пришельцев) имеет различное количество уровней, а общее их число — 39. Многие из этих уровней можно запросто пропустить за ненадобностью, но в большинстве из них нам все же придется разобраться с врагами и собрать необходимое оружие. Ввиду такого неимоверного количества локаций я постараюсь дать для вас как можно более сжатое и лаконичное прохождение, заострив внимание на самых важных моментах. Но все же некоторые эпизоды будут описаны достаточно подробно в силу своей важности или важности навыков или предметов, которые здесь приобретаются.

Ну что же, вступление сделано, пора начинать!

Космическая станция Европа-1

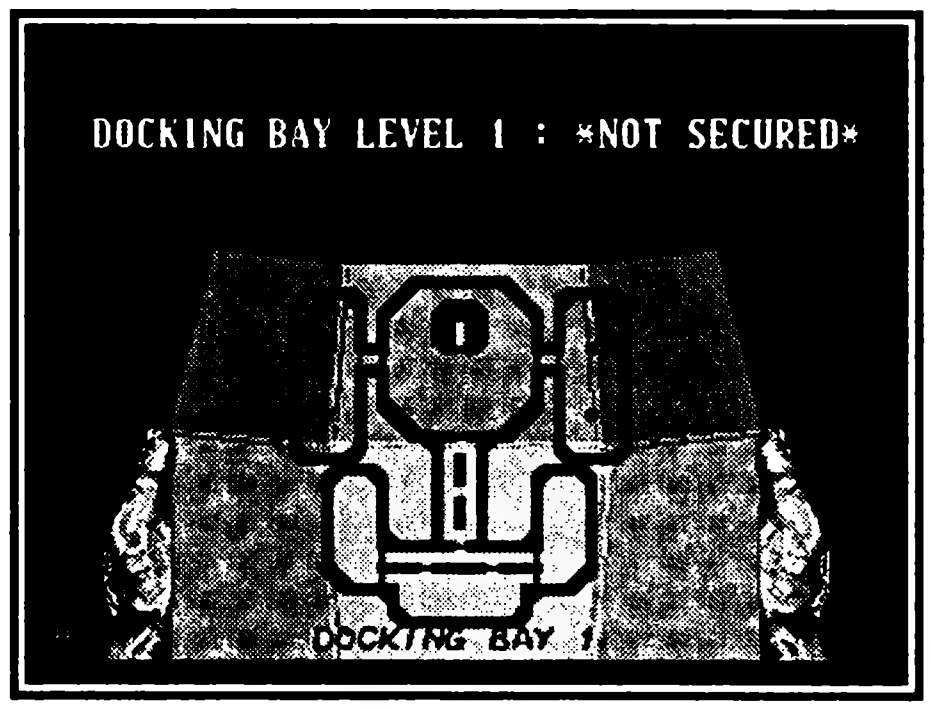
Docking Bay 1
Стыковочный отсек 1

Появившись в локации, первым делом посмотрите на карту: она довольно проста, и чтобы добраться до лифта, нужно пройти через несколько дверей к круглому помещению в центре большой площади. Но для того, чтобы это сделать, необходимо побродить по уровню и собрать определенное количество патронов (а также необходимые аптечки, так как трата здоровья неминуема). Собирать боеприпасы необходимо по одной простой причине: в некоторых последующих эпизодах их не будет практически вообще, и там придется сидеть на голодном пайке. Чтобы этого не произошло, обходите как можно большее количество помещений.

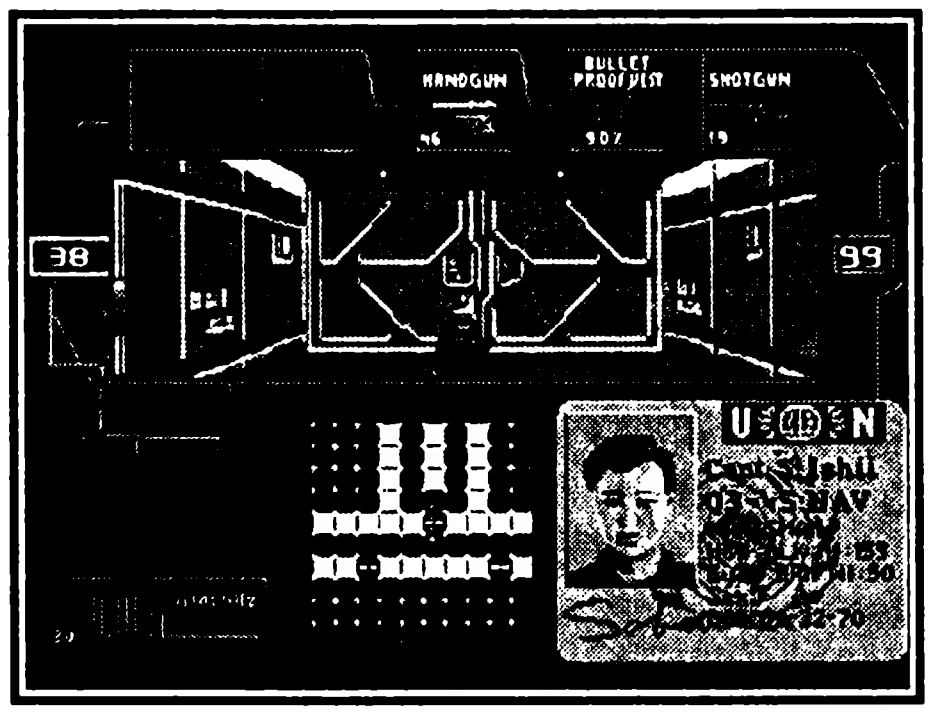
Итак, соберите первым делом в комнате, где находитесь (врагов здесь нет), три винтовки (по шесть патронов в каждой, таким образом, у вас будет восемнадцать патронов). После этого вы можете выбрать: пойти в ответвление налево или направо. Это нужно для того, чтобы в достаточной степени натренироваться в стрельбе по живым мишеням, с коими вам придется иметь дело на протяжении всей игры.

Здесь нужно немного пояснить тактику игры. Прежде всего вам необходимо научиться выждать и координировать свои действия по карте. Встречи с многими врагами можно избежать, если вовремя заметить на карте их появление. В этом случае достаточно просто выстрелить в их сторону (из ружья, но никак не пистолета), чтобы заставить замолчать неприятельскую пушку. Когда монстр убит, подойдите к нему и обязательно заберите оставшиеся у него патроны к пистолету, — они могут очень сильно пригодиться. Кстати, никакой вид оружия не может набрать боеприпасы в количестве более ста штук. Когда сто патронов набрано, счетчик останавливается.

Открыв ворота, вы, по-видимому, сразу же вызовете появление нескольких монстров. В том случае, если выстрелить по ним мешает стена, дождитесь появления врага перед вами. Всего в комнате справа десять вражин. Расправившись с ними, возьмите призы и ступайте в узкий проход-коридор, который ведет в комнату на другой стороне карты. В коридоре вас ждут еще три боевика. Убив их, вы пройдете в левую комнату. Соберите после уничтожения призы и здесь и вернитесь на середину коридора, откуда идет путь наверх. Как только вы откроете ворота, на вас с двух сторон колоны бросятся два боевика. Быстрым нажатием кнопок направления меняйте прицел (здесь лучше использовать пистолет, так как бой будет на коротком расстоянии) и стреляйте в них. Далее, отстреливая таким же образом врагов в этом коридоре (всего шесть), доберитесь до его конца. Выйдя на площадь, сверните сразу налево и, отстреливая врагов, двигайтесь вдоль стены. Добравшись до круглого помещения, обойдите его и соберите ружейные патроны, а также убейте нескольких врагов. Очистив площадь от врагов, вы освободили себе вход в помещение лифта.



Если хотите набрать еще некоторое количество призов, а также заработать код следующего уровня, сходите в комнаты по обе стороны от площади и уничтожьте там всех врагов. После этого уж точно можно загружаться в лифт, который доставит вас на следующий уровень.



Примечание: если не хотите сразу напороться на кучу врагов в этих двух комнатах, после открытия ворот идите в ближайший угол, то есть вверх, — там лежат призы и нет монстров. И еще: здесь очень хорошо можно пользоваться картой и отстреливать врагов с дальней дистанции с ее помощью.

Docking Bay 2

Стыковочный отсек 2

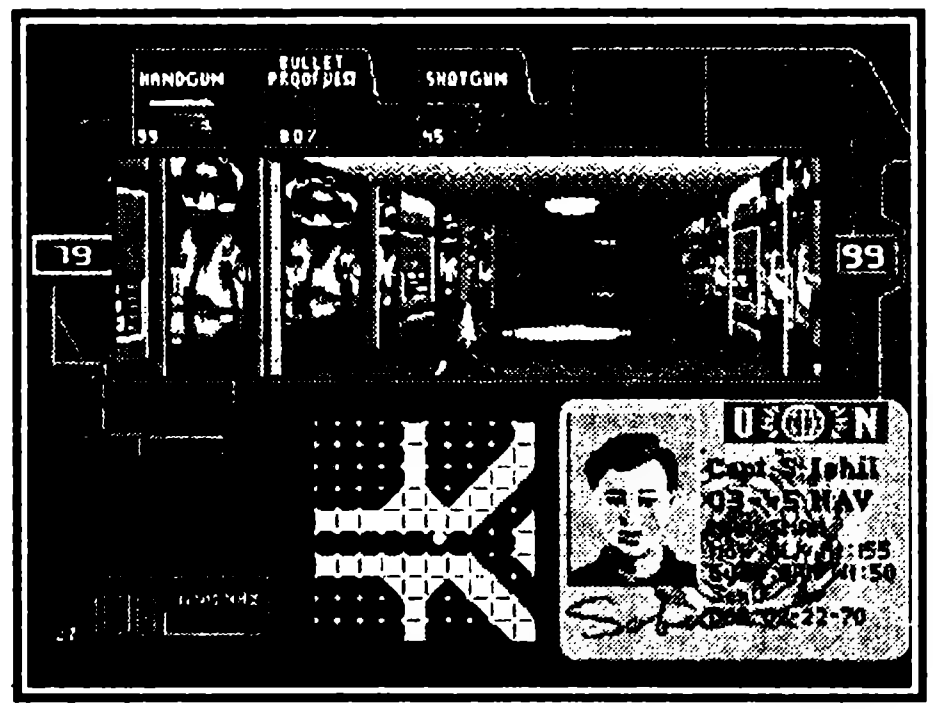
Осмотрев карту, двигайтесь вперед. Пройдя ворота (можете пострелять по экранам справа и слева, они довольно реалистично разлетаются в разные стороны), идите направо (выход из этажа находится в нижней части карты, но для того, чтобы получить пароль и собрать все предметы и призы, нужно посетить и верхнюю часть; к тому же, по статистике, в наиболее удаленной от конечной цели части уровня всегда встречается намного больше призов). В коридоре, пока вы не доберетесь до дверей справа и слева, ведущих, соответственно, в верхнюю и нижнюю части карты, вам придется убить нескольких монстров (четырех). Войдите в комнату наверху и уничтожьте при помощи стрельбы с дальнего расстояния, не подпуская к себе никого близко, еще семнадцать монстров. Соберите две ружейные обоймы и пройдите в изогнутый коридор справа, — здесь лежит еще одна обойма, а также аптечка. Выйдя из помещения, поднимитесь в самый верх и пройдите по длинному коридору на противоположную сторону, в другое помещение, симметричное тому, где вы находитесь. Врагов в коридоре нет, зато лежат четыре обоймы для ружья и две аптечки.

Таким же образом постреляв врагов во второй комнате (снова семнадцать), соберите ружья (в изогнутом коридоре находится аптечка) и пройдите через дверь внизу в коридор, где вас встретят четверо врагов. Убив их, возьмите ружье справа по коридору и ступайте через дверь в нижнюю комнату. Разбив армию пришельцев здесь, через коридор двигайтесь в противоположную и уничтожьте там врагов. В помещениях рядом (круглые комнаты в нижних больших) вы найдете здоровье и обоймы. То же самое находится и в коридоре. Когда все враги уничтожены, а призы собраны, едем на лифте на следующий этаж.

Bridge 1

Переходный отсек 1

Осмотрев карту, двигайтесь вперед через ворота. Когда вы пройдете вторые, на вас выскочат трое солдат. Убив их, пройдите налево и убейте еще троих (призов в тупике нет, но для получения пароля сделать это необходимо). Теперь идите в противоположную сторону. Добравшись до перекрестка (второго, а не первого, откуда вы вышли) и убив по дороге восьмерых солдат, уничтожьте еще троих (один за поворотом налево на перекрестке и два дальше по коридору). В конце коридора вы найдете аптечку.



Теперь нам осталось найти еще пятерых солдат. Взяв обойму для ружья на перекрестке, пройдите через ворота сразу же налево и убейте первого врага, потом, развернувшись, еще одного. Зайдя в тупиковую комнату внизу, найдете оставшихся троих, аптечку и ружье. Теперь пора к лифту.

Engineering 1

Отдел разработок 1

Посмотрите на карту: чтобы добраться до конца уровня и перебраться на другой этаж, достаточно просто пройти небольшой коридор вперед. В нем находятся трое солдат, охраняющих первый инженерный отсек. Убив их, вы запросто переберетесь дальше. Дело в том, что практически никакого нужного барахла в комнатах вокруг нет. Еще одна особенность уровня в том, что здесь вы впервые сталкиваетесь с совершенно новыми врагами — крабами. Их разводят в отделе разработок, и здесь они появляются впервые. Нужно сказать, что крабы — довольно сложные враги. Чаще всего они нападают стаями и отделаться от них можно с большим трудом. Удобнее всего для этого использовать огнемет, первый вы найдете еще в коридоре. А теперь немного о боковых комнатах.

В первой комнате вверху вы сможете найти бронежилет, в дальней верхней, — огнемет. В нижней дальней находятся аптечки, а в первой нижней — ружья (мало, они могут попадаться и в других комнатах). Таким образом, если у вас есть достаточное количество оружия, лучше вообще не ходить в комнаты, а, убив троих охранников, перейти в лифт.

Примечание: очень удобно бороться с крабами при помощи пистолета, так как он имеет высокую скорострельность; если, конечно, нет огнемета, который является идеальным оружием против этих чудовищных ракообразных.

Engineering 3

Отдел разработок 3

Проехав следующий этаж (сейчас на нем выйти нельзя), вы окажетесь в третьем отделе разработок. Здесь также не представляется необходимым надолго задерживаться, если только у вас не слишком мало оружия. Уничтожив крабов в первой комнате, там, куда вы попали на лифте, ступайте в комнату слева, в которой находятся два больших блока. Здесь, кроме кучи крабов, вы сможете взять два огнемета, бронежилет и радар, а также несколько ружей и аптечек. Если вам дорога ваша жизнь и оружия вроде бы хватает (ну там ружье полное, пистолетных патронов куча и так далее), скачите напрямик по центральному коридору (предварительно прихлопнув на входе нескольких крабов) и, набрав нужных предметов, не дожидаясь нападения крабов, войдите в ворота на противоположной стороне комнаты, — здесь находится лифт. Тем же, кому повезло меньше, и количество патронов с уровнем энергии хромают, могу только посочувствовать, — вам необходимо побродить по комнатам. Только не слишком долго, как только наберете нужный уровень силы, идите к лифту.

Engineering 4
Отдел разработок 4

Все, кончилось баловство, начинается вроде бы настоящая игра. Теперь уже не побегаешь просто так по уровню в поисках полезных предметов и оружия. Как говорится, не до жиру — быть бы живу. Но, однако, как и обещал, постараюсь рассказать вам о наиболее полезных местах в локациях и о том, как до них добраться.

Начнем с того, что этот этаж лучше всего проходить, пользуясь огнеметом, так как здесь крабов не просто много — их очень много. Часто они нападают группами сразу по три-четыре особи, а то и больше. В такой ситуации как никогда полезна струя огня из распылителя, поэтому и огнеметов в локации много.

Выйдя из лифта, пройдите двое ворот и разделайтесь с парой крабов. Теперь двигайтесь по коридору, никуда не сворачивая, пока он не выведет вас на чистое пространство. Здесь сразу же сверните направо и убейте трех крабов. Теперь, развернувшись, уничтожьте всех крабов в большой комнате сверху. Когда это будет сделано, пройдите в комнату в форме груши слева: здесь расположены три огнемета и такое же количество аптечек. Сюда мы будем возвращаться каждый раз, когда возникнет в них необходимость.

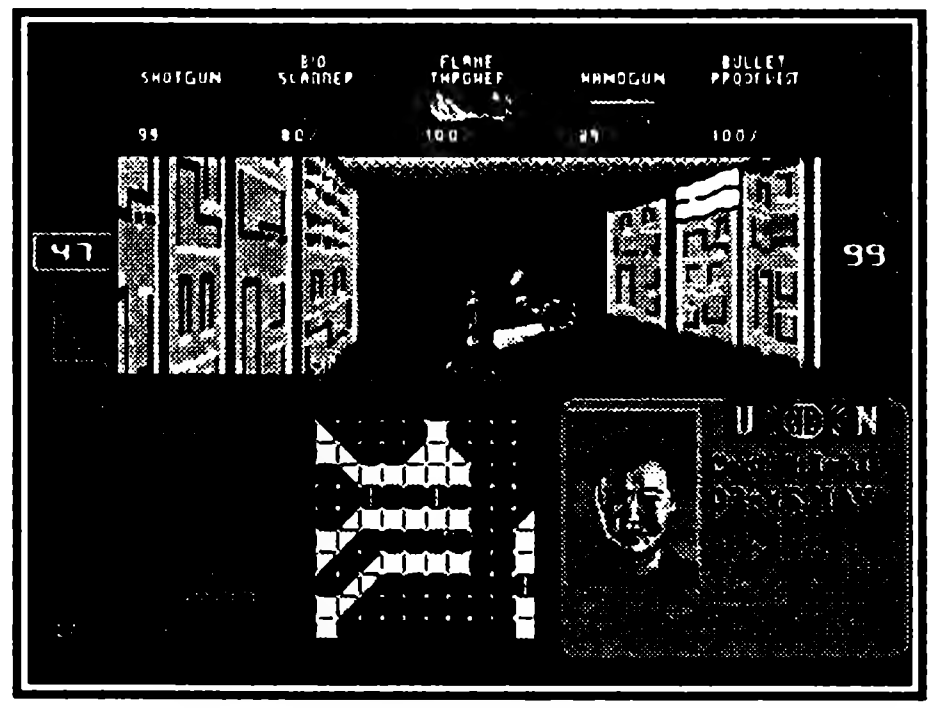
Двигайтесь вниз, затарившись огнеметом и здоровьем, и откройте правые ворота. Убив двух крабов (один выскочит сразу слева, а второй немного погодя справа, когда вы туда двинетесь), идите, не оборачиваясь, вдоль стены направо. Добравшись до ворот, откройте их и пройдите направо до стены, убивая крабов. Если нужно, в это время можно сходить за огнеметом. Добравшись до стены, идите вдоль нее вниз, уничтожая врагов и не заглядывая в повороты. Добравшись до нижней стены, пройдите к воротам и войдите в них, — вы попадете в коридор, ведущий к лифту (здесь же располагается большое количество разнообразного вооружения, в том числе и новое — пулемет).

Green House 1
Оранжереи 1

Выйдя за ворота, ступайте направо и возьмите огнемет. Теперь проходите в лабиринт справа и идите по нему вверх, уничтожая жуков. Если хотите набрать патронов для пулемета, пройдите у первых ворот внутрь комнаты (с ружьем наперевес, так как здесь находятся солдаты, а не крабы) и соберите значки пулемета. В одной из верхних комнат (по желанию) можно взять бронежилет. Добравшись все-таки до входа в лифт, можете сходить еще выше и взять еще несколько пулеметных патронов.

Green House 2
Оранжереи 2

Пройдите налево (если идти направо, то придется брать прибор ночного видения, а он довольно-таки бесполезен здесь, так как только портит качество изображения. Зайдя за угол, убейте двух солдат и идите вверх. Свернув налево, уничтожьте еще двух охранников. Двигаясь по лабиринту налево, убивайте солдат и собирайте боеприпасы для пулемета



(странно, но в меню он называется «Pulse Laser», хотя это именно пулемет). Потом спускайтесь по тому же лабиринту вниз, заглядывая во все закоулки (у вас должно быть собрано около сотни патронов для пулемета). Когда выйдете на открытую местность, без опасений ступайте вниз и пройдите в узкий проход слева, — там находится радар. Далее идите прямо в лифт (теперь вы видите, сколько в других комнатах врагов, и, честно говоря, воодушевления это не прибавляет) и езжайте на следующий этаж.

Green House 3

Оранжереи 3

Выйдите из лифта и двигайтесь по лабиринту справа, уничтожая крабов (у входа можно взять огнемет, если у вас еще есть место), и, поднявшись вверх до стены, пройдите влево (в ответвлении, которое находится немного ниже, ничего, кроме кучи крабов и одного пулемета, нет) и в коридоре, который ведет вниз, возьмите радар. Теперь идите наверх, в длинный коридор, и войдите в помещение слева. Спускаясь вниз вдоль стены, уничтожайте крабов. Когда увидите перед собой ворота лифта, не обращая внимания на крабов, летите туда и езжайте на следующий этаж.

Bridge 2

Переходный отсек 2

Это самый простой уровень в игре. Двигайтесь вперед по коридору, уничтожая солдат, и скоро доберетесь до спуска в лифт. Если пройти дальше по коридору, можно найти крабов, две аптечки и два пулемета.

Reactor 1

Реактор 1

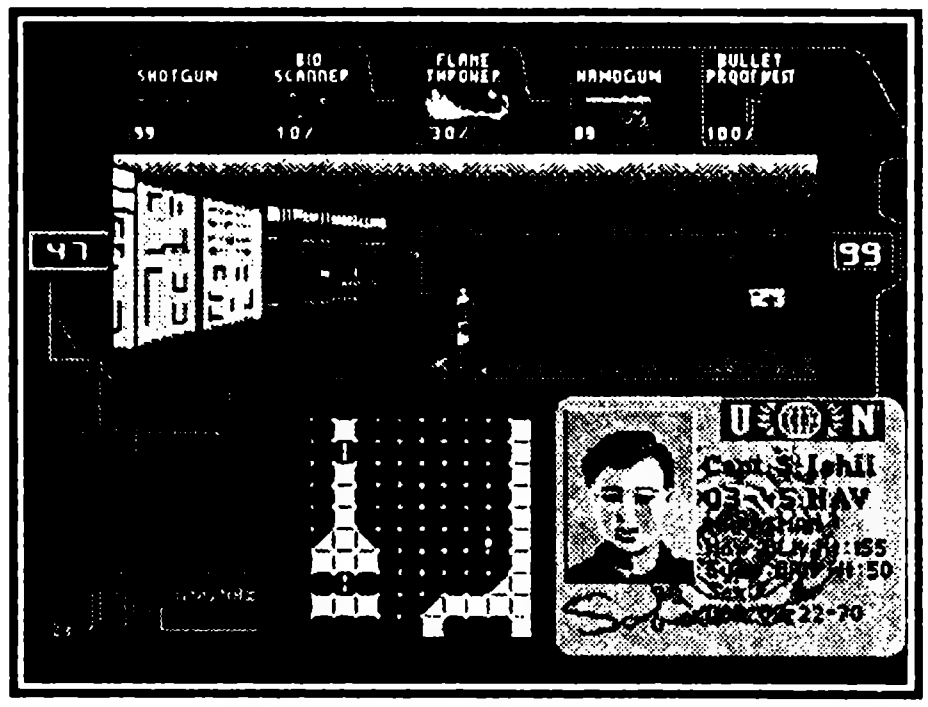
Выйдите из лифта и ступайте, уничтожая крабов, направо (в комнатах, параллельных лифту, находятся кучи крабов и по одной аптечке). В первом же проходе войдите внутрь меньшего кольца и снова идите вверх. Взяв бронежилет и уничтожив нескольких крабов, пройдите внутрь последнего кольца и опускайтесь вниз, чтобы войти в крюкообразный проход. По нему спускайтесь вниз, — вы попали в следующий реактор.

Reactor 2

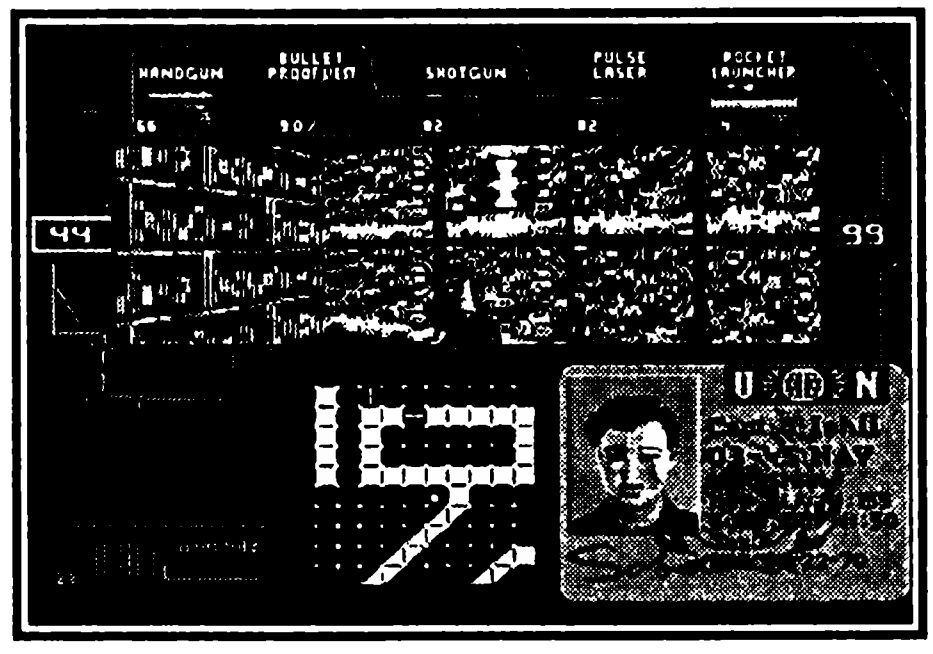
Реактор 2 (поединок с боссом)

Поединок весьма даже прост, если у вас есть при себе пулемет. Если нет — его можно взять в маленьком кольце. После этого найдите босса (других врагов здесь нет) и просто застрелите его (он практически ничего не успеет вам сделать). В данном случае это робот, который летает по воздуху, и убивается он очень просто.

На этом первый уровень, а точнее, зона закончена. Космическая орбитальная станция Европа-1 очищена от монстров и их приспешников, но те, как водится, даром время не теряли и пока вы бродили по летающей железке, обосновались на Земле. Естественно, вам необходимо спуститься с небес на землю (не совсем, так как во втором уровне мы будем бродить по нескольким этажам 165-этажного небоскреба) и разобраться с вражинами здесь.



Небоскреб



Roof Top
Верхний этаж

Обследуйте комнату, в которой вы находитесь, и найдите ручной гранатомет. Вам придется таскать его на себе до конца уровня, чтобы уничтожить потом с его помощью второго босса. Уничтожая скелетов (новые враги), собирайте патроны для Узи (если есть куда их складывать; для этого лучше потратить все патроны для пистолета, так как это оружие здесь не очень важно, его можно и удалить). Для того чтобы собрать как можно больше патронов для Узи, обойдите нижнюю часть карты и уничтожьте всех скелетов. После этого доберитесь до длинного коридора на карте слева. На самом деле это не коридор, а карниз крыши, который к тому же еще и обстреливается снизу. Быстро бегите по нему (герой автоматически приседает и подпрыгивает в нужных местах, но без бронежилета вы все равно сильно пострадаете) и расстреливайте на ходу скелетов, забирая у них патроны. Попав в лабиринт, двигайтесь к крюкообразному переходу в левой части карты. Обойдя блок перехода, уничтожьте группу скелетов и найдите бронежилет.

Floors 165-161
Этажи 165-161

Этажи, которые находятся до 160, можно пропустить. Но делать это нужно только в том случае, если у вас достаточно оружия, так как на следующих уровнях, которые пропускать уже никак нельзя, оружия, честно говоря, маловато. Вот вам несколько подсказок для прохождения этих этажей:

– тратьте как можно меньше боеприпасов, для чего старайтесь стрелять метче;

– на этом уровне появляется новое препятствие — камеры; они, завидев вас, открывают ворота, и на вас кучами сбегаются охранники;

– наибольшее количество оружия встречается на поздних уровнях, но и там это всего лишь Узи и ружье;

– на всех этих этажах можно взять гранаты, если убивать гренадеров в зеленой одежде

– на более поздних этажах появляется новая опасность, — псы; они очень быстро бегают и за их уничтожение вы ничего не получаете.

Floor 160
Этаж 160

Выйдя из перехода, перестреляйте ближайших к вам собак, соберите слева ружья и ступайте за тот блок, где находится переход, — там вы найдете несколько ружей и гранатомет. Собрав их, вдоль левой стены карты двигайтесь вниз, уничтожая скелетов и собирая патроны к Узи и ружью. Добравшись до лифта, сразу же езжайте вниз — вы спуститесь на 158 этаж.

Floor 158
Этаж 158

Двигайтесь вдоль левой стены, отстреливая псов. Скоро вы доберетесь до блока справа от вас. Если зайти туда, то, кроме кучи солдат, можно найти бронежилет и

аптечку. Далее идите вдоль верхней стены, продолжая отбиваться от врагов, и скоро доберетесь до перехода на этаж выше.

Floor 159

Этаж 159

Выйдя наружу, сверните направо и возьмите два ружья. Теперь двигайтесь в другую сторону и, повернув вниз, обогните стену. Ступайте после этого вдоль нее налево, отстреливая из Узи собак и скелетов. Когда доберетесь до проема в стене, поднимитесь вверх и идите вдоль нее вправо. В тупике вы, кроме аптечки, найдете ружье, гранатомет и пулемет. Поднимитесь к переходу и ступайте снова на этаж 160, но уже с другой его стороны.

Floor 160

Этаж 160 (вторая попытка)

Здесь все просто. Берете ружье наперевес и вдоль стены, сначала верхней, а потом правой, идите вниз, уничтожая собак и пополняя свой арсенал боеприпасов (ружейные патроны). Добравшись до лифта, езжайте на нем на 157 этаж.

Floor 157

Этаж 157

Обойдите вокруг лифтового блока и, уничтожив собак, соберите ружья. Теперь идите вдоль нижней стены влево и поднимайтесь вверх, отстреливая собачек. Удобнее всего по ним стрелять из ружья, когда они только появляются, ориентируясь по карте. Когда доберетесь до уровня перехода, спуститесь вниз и войдите в него.

Floor 156

Этаж 156

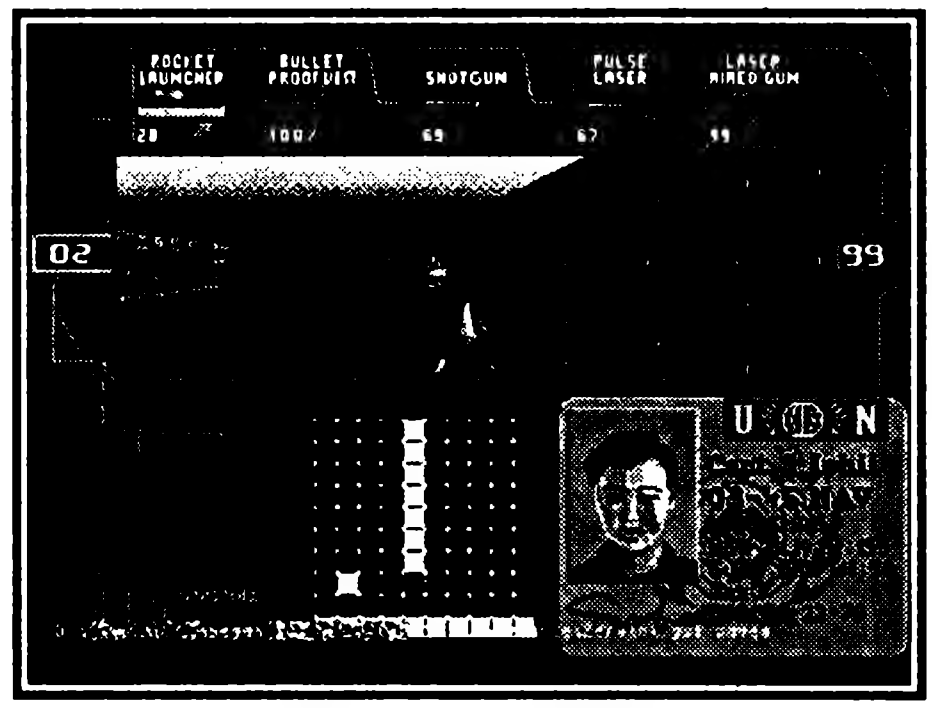
Застрелите двух собак слева от выхода и пройдите в проход налево. Идите прямо, уничтожая псов и собирая оружие, и скоро дойдете до комнаты с солдатами. Перебив их всех (лучше при помощи ружья, стреляя с расстояния и не подпуская их), соберите пулеметы, ружья и аптечки. Теперь выходите и двигайтесь вниз, убивая псов и скелетов. Зайдите в маленький лабиринт и соберите там гранатометы, спускаясь вниз и исследуя закоулки. Обогнув нижний выступ, двигайтесь вдоль его стены направо. Дойдя до выхода в большую комнату, спускайтесь вниз. В тупике вы найдете еще несколько гранатометов. После этого идите вдоль стены до перехода.

Спускаемся до 154 этажа.

Floor 154

Этаж 154

Очистите комнату, где вы находитесь, от собак и поднимитесь вверх, собрав ружья. Войдя в переход, вы окажетесь на этаж ниже.



Floor 153

Этаж 153

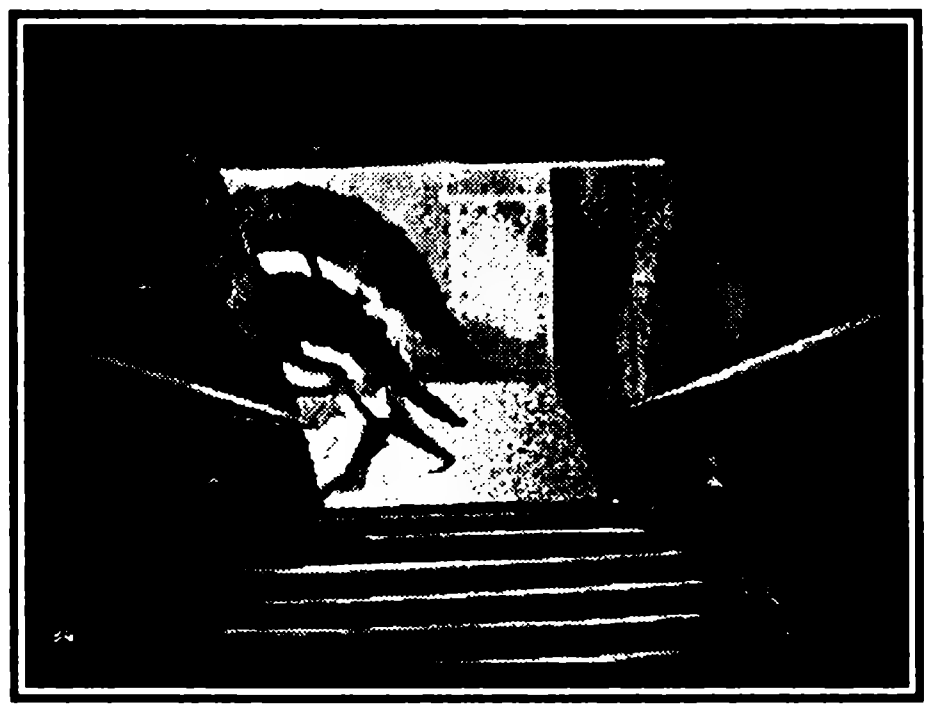
Здесь также нет особых трудностей. Просто спускаетесь вниз, отстреливая собачек, и забираетесь в переход, чтобы попасть на нижний этаж.

Floor 152

Этаж 152

Выйдя из бокса, двигайтесь налево, убивая собак и скелетов. Вам необходимо под-

няться вверх на первом повороте и там добраться до тупика справа, где лежит защитный костюм. Также здесь находятся несколько ружей и аптечка. Взяв плащ (может быть, придется потратить Узи, так как больше он нам не понадобится), подойдите к проходу вверх, закрытому огнем, оденьте его и пройдите на противоположную сторону костра. Здесь, попав на чистое место, не снимая плаща, пройдите направо вверх и пройдите еще один костер в узком месте. Как только костер будет пройден, сразу же берите ружье и отстреливайтесь от собак. Соберите по мере надобности аптечки, уничтожьте собаку и отряд военных и войдите в переход.



Floor 151

Этаж 151 (поединок с боссом)

Этот босс намного сложнее предыдущего, и бороться с ним будет очень трудно. Для того, чтобы уничтожить его, нужно пользоваться гранатометом. Возьмите его наперевес и двигайтесь из бокса наружу. Попав в первый блок, вы найдете несколько ружей. Теперь откройте дверь во второй блок и, увидев босса, двигайтесь назад, пятясь. Босс будет идти за вами, а вам останется только стрелять в него. Зайдя в переход, двигайтесь до третьей двери — за нее босс зайти не сможет. Теперь, ненадолго выглядывая из-за дверки, обстреливайте его из гранатомета. Понадобится около десяти попаданий, чтобы убить врага, между тем босс вам причиняет весьма существенный вред.

Логово пришельцев

Мы начинаем совершенно новую зону, состоящую из двенадцати локаций. Здесь сбудутся все ваши самые страшные предположения — уровень сложности здесь действительно высок. На более поздних этажах вы практически не сможете найти никакого оружия, тогда как здесь будут совершенно новые враги, жуки, которые сумок с патронами с собой не таскают. Поэтому позвольте дать несколько советов, перед тем как непосредственно начать описание зоны.

1. Старайтесь использовать как можно меньше боеприпасов на каждого убитого. Идеальным будет, если это соотношение будет один к одному — в таком случае вы даже сможете остаться в выгоде.

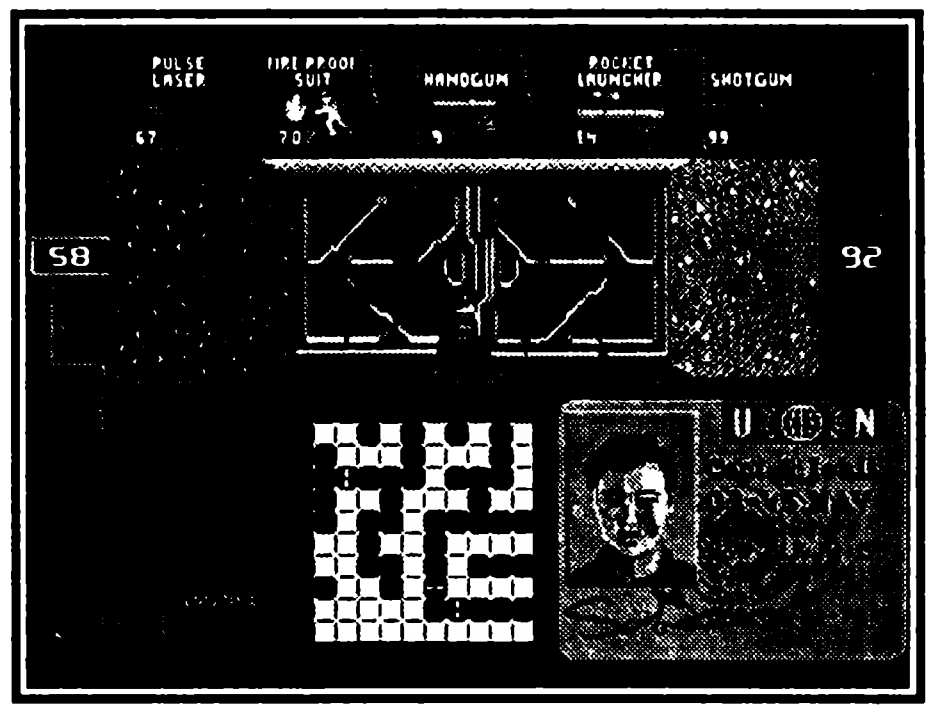
2. На первых уровнях идеальным оружием для вас будет пистолет: этажи чрезвычайно запутаны и здесь нет больших открытых пространств, где можно было бы вдоволь настреляться из ружья.

3. Из оружия у вас должны быть три основные предмета: пистолет (который при переходе из предыдущего уровня почему-то сбросился до шести патронов), ружье (которое вы не будете использовать, пока не выберетесь на открытые пространства) и пулемет. Последнее должно быть непременно, так как с его помощью нам придется еще и бороться с боссом.

4. Из предметов необходим защитный костюм либо огнетушитель, который мы возьмем во втором уровне, и желательно бронежилет (там же).

5. Если у вас остался гранатомет, не спешите избавляться от него, иначе на его место может запросто стать какой-либо другой предмет, от которого избавиться будет трудно.

6. На первых порах нам, по-видимому, придется походить (если вы не умерли на предыдущем боссе) с халатом, и только потом взять огнетушитель.



Basement 1

База 1

Установите в боевое положение пистолет и выходите по коридору. Открыв вторую дверь, убейте двух солдат, стоящих за ней, и двигайтесь дальше. Открыв четвертую дверь, убейте еще одного и доберитесь до поворота направо. Как только вы выглянете из-за него, на вас нападут двое солдат. Прикончив их, соберите их боеприпасы и сверните налево. Убив еще одного солдата на входе, поднимайтесь вверх и на первой развилке идите налево. Пока никаких врагов нет, идите вверх и сверните на повороте налево. Взяв в ответвлении внизу аптечку (по мере надобности), снова поднимайтесь вверх и опять сверните на развилке влево. Перед вами костер. Так как у нас есть (если, как я уже говорил, вас не убил предыдущий босс!) защитный костюм, вроде бы бояться нечего... Ан нет! За кострами раньше иногда, а сейчас постоянно сидят всякие нехорошие люди, попросту — враги. Чтобы не ломиться вперед напролом как баран, нам необходим огнетушитель, тогда костер можно просто притушить, и он не будет больше мешать. Но его у нас нет. Пока нет. Взять его можно рядом же, если пройти по развилке не налево, а направо и, убив двух солдат, дойти до конца тупика. Если его некуда класть, то перед тем, как идти за ним (в том случае, если есть костюм или просто много оружия), избавьтесь от чего-нибудь. От костюма избавиться тоже просто: становитесь возле костра и, предварительно напялив на себе сие одеяние, подходите к огню несколько раз, пока костюм не прекратит свое существование.

Затушив костерок, двигайтесь на повороте вниз (убив по пути солдата) до относительно большой комнаты. Открыв в нее дверь, убейте одного солдата и двигайтесь дальше (взяв по пути аптечку). Выйдя из двери внизу, дождитесь появления двух бойцов и, прикончив их, идите налево. Не доходя двери, сверните направо и двигайтесь в эту сторону, заходя в каждую маленькую комнату, чтобы пополнить свой запас патронов для пистолета (в каждой комнате сидит по одному солдату, а во втором коридоре сразу четыре). Скоро вы доберетесь до дороги вверх. Убив за поворотом солдата, зайдите в маленькую дальнюю комнаты слева и, убив солдата, возьмите пулемет. Теперь идите вверх до двери и, открыв ее, убейте солдата в комнате и потом еще трех в параллельных коридорах. Поднимитесь вверх через пустую комнату и затушите два костра. После этого сверните направо и, убив двух солдат, идите вперед до поворота налево и пройдите еще одну пустую комнату. Став напротив двери в следующую, большую комнату, приготовьтесь сразиться с целой армией солдат. Открыв дверь, стреляйте направо, чтобы попасть как можно в большее количество врагов, одновременно отходя назад. После того как разделаетесь со всеми солдатами в этой комнате, соберите их боеприпасы и войдите в лифт слева вверху.

Basement 2
База 2

Обойдя поворот, двигайтесь вниз по лабиринту, отстреливая солдат. Добравшись до стены внизу, идите в левую часть карты и разберитесь еще с несколькими врагами. Теперь ступайте вниз по коридору до конца (если хотите взять два пулемета, зайдите в комнату слева, но там вам придется еще и сразиться с шестью боевиками) и сверните налево. Идите по коридору вперед, не спускаясь в пирамидальный коридор, и уничтожайте боевиков (еще один пулемет можно взять, если спуститься в низ пирамиды и пройти по коридору вниз). Добравшись до ворот, откройте их и убейте боевика справа, затем идите вниз и на повороте убейте еще трех монстров. Поворачивайте, ступайте до развилки и двигайтесь вверх, до входа в полукруглую комнату. Зайдя сюда, вы обнаружите целый склад боеприпасов для ружья. Обследуйте комнату и, убив нескольких врагов, возьмите бронежилет и затарьтесь ружьями, если до сих пор их было мало. В том случае, если боеприпасы к ружью вам не нужны, оставьте и не бросайтесь на них, — придет время, и можно будет вспомнить об этой комнатке. Также здесь можно взять аптечку.

Собрав все, что нужно, двигайтесь вверх по коридору и, повернув направо, снова поднимайтесь вверх. Ваша цель — крайний правый вверху участок, где расположен лифт. В последнем перед лифтом помещении вы сможете при необходимости взять четыре пулемета.

Basement 3
База 3

Ну, вот и приплыли. Начинаются пляски с волками, как говорится. Впереди целая куча неимоверно трудных и напряженных уровней. Теперь нашими врагами будут практически одни жуки и крабы. Жуки — очень опасный враг, который появляется только с этого уровня игры. Это насекомые на двух лапах, которые очень быстро бегают. Стрелять им не из чего, поэтому жуки кусаются. Естественно, патронов вы за их уничтожение не получите, поэтому придется их беречь. Еще одной особенностью жуков является их потрясающая (по сравнению с другими врагами, которых мы здесь встречали) хитрость. Иногда жук может подолгу прятаться от вас за углом, из-за которого солдат, например, уже давно бы на вас набросился, и в решающий момент, когда вы решили уже, что за углом никого нет, впивается в вас мертвой хваткой. А еще жуки умеют как по команде сбегаться из разных точек уровня на место вашего боя, чтобы полакомиться свежатиной.

Несмотря на все это, с жуками бороться можно. И нужно. Для того, чтобы впоследствии не пришлось жалеть, нам необходимо экономить патроны. Надеюсь, что сейчас у вас примерно около девяноста патронов для пистолета и такое же количество пулеметов. Если это так (и даже если не так), откладываем пистолет, — пока что он нам не пригодится. Берите в руки ружье — мы будем бороться против жуков и крабов именно таким спосо-

бом, потому что ружейные патроны хоть иногда да встречаются в последующих локациях, а вот пистолетных днем с огнем не найти.

Осторожно спускайтесь вниз до самого нижнего яруса, отстреливая врагов. Здесь, свернув налево, возьмите в маленькой комнате слева ружье (врагов в этой комнате за дверью, как и в следующей, нет) и аптечку в комнате выше. Спустившись в самый низ, сверните по карте на запад и двигайтесь вперед через двери, пока не начнется подъем вверх. Если хотите потратить несколько патронов и кучу нервов, загляните в комнату слева, но лучше этого не делать. Поднимайтесь вверх до упора (в конце узкого длинного коридора слева после уничтожения трех жуков и двух крабов можете взять пулемет и бронежилет). Если хотите взять радар (и если его есть куда брать), сходите налево во вторую комнату (в первой нет даже врагов, во второй — один жук). Ступайте направо, и, открыв ворота и убив справа одного краба, идите в дверь слева. Разгоните шайку, разместившуюся между колонн, возьмите ружье и пройдите в следующую комнату. Запомните ее, возможно, нам сюда придется вернуться: здесь хранятся две аптечки, два пулемета и огнемет. Если у вас есть три вида оружия, бронежилет и огнетушитель, то сейчас жертвовать нельзя, чтобы брать огнемет. Пусть себе лежит, может статься, придет и его черед. Поднимитесь еще на комнату выше и убейте жука и краба. Идите налево (в первой, маленькой комнате, можно взять пулемет), и в первой комнате возьмете два ружья. Поднимитесь выше, открыв одни ворота, и, убив двух крабов, пройдите на две комнаты вправо, чтобы собрать боеприпасы к ружью (по пути убив троих жуков). После этого вернитесь и следуйте вверх до упора, чтобы добраться до лифта.

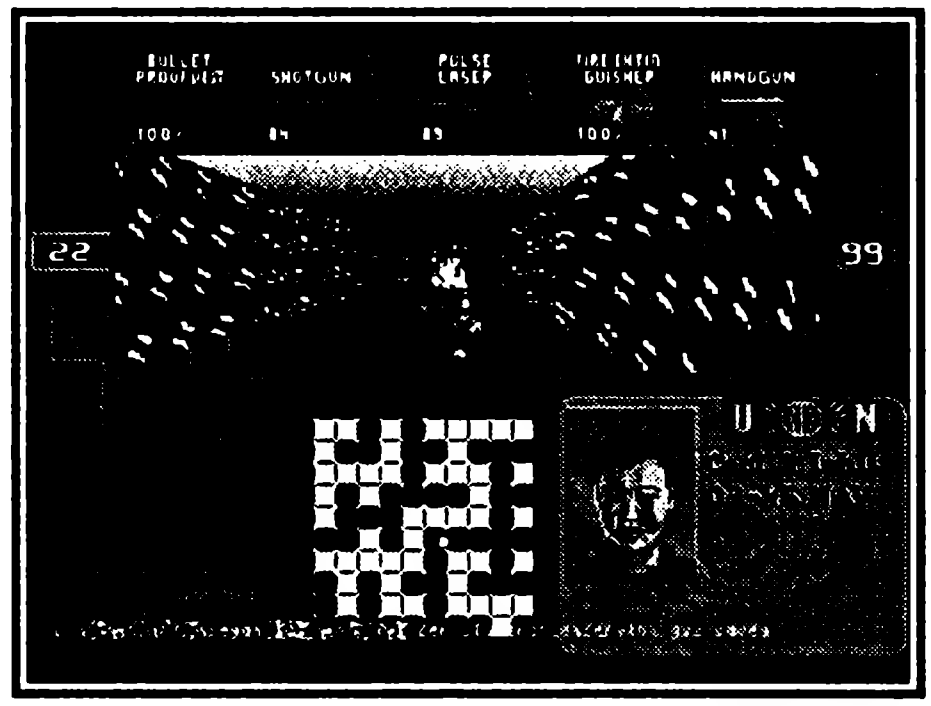
Примечание: если пройти направо до конца и пошарить в маленьких комнатках, то можно найти, кроме кучи жуков, пулеметы (тоже кучу), ружья (опять кучу), аптечки (кучу поменьше), радар, огнемет и бронежилет.

Basement 4

База 4

Здесь все просто до неимоверности, но вместе с тем чрезвычайно сложно. Дело в том, что на этом этаже практически нет никаких дверей, и нам придется хорошо постараться, чтобы не вляпаться в инопланетную слизь.

Двигайтесь вдоль верхней границы карты вперед, не заходя ни в какие ответвления (можете забраться только в комнату с единственной дверью на уровне, и то только потому, что там всего лишь один жук и находятся аптечка и ружье), и по карте следите: как только дорога сможет провести вас вниз, сворачивайте, разделавшись на перекрестке с кучей жуков. По лабиринту, не встречая жуков примерно до середины узкой его части, спуститесь в самый низ и следуйте на запад до поворота вверх. Теперь идите вверх до поворота налево и обогните выступ, спускаясь вниз. Поднявшись вверх после прохода по коридору до комнаты, возле которой вы расстреляете нескольких жуков, смените ружье на пистолет и зайдите в комнату. Убив нескольких жуков и солдата, соберите нуж-



ные вещи (только не берите, ради бога, прибор ночного видения!). После этого поднимитесь еще вверх и сверните налево. Двигайтесь на запад, уничтожая жуков, до первого поворота влево и там немного спуститесь, до дороги, которая ведет дальше на запад, но не первая, посередине трех ответвлений, а последняя, самая нижняя. Обойдя небольшой выступ, поднимитесь вверх и доберитесь до лифта (если на развилке пойти не вверх, а вниз, можно, убив троих жуков, взять ружье).

Basement 5

База 5

Это один из самых сложных уровней, которые есть в игре. Здесь, как и в предыдущем, нет дверей, и, помимо жуков, бегают крабы, также весьма надоедливые неприятели. Здесь совершенно нет аптечек и, в довершение всех несчастий, практически нет боеприпасов. Если внимательно посмотреть на карту уровня, то можно увидеть, что она как бы разделена на две части: левую, большую, и правую, малую. В правой нет вообще никаких предметов, помимо жуткого количества врагов, в левой же можно найти четыре ружья. Но найденное количество боеприпасов — ничто по сравнению с тем количеством, которое вы потеряете, если пойдете за патронами. Я рекомендую вам, при достаточном количестве патронов и энергии, совершенно простую технику — пройти вдоль левой стены карты вверх, и оттуда, вдоль верхней стены, — вперед до малой комнаты. Здесь спуститесь вниз и, сражаясь с врагами, доберитесь до нижней части карты, где в квадратном здании найдете лифт.

Basement 6

База 6

Второй такой же уровень, очень сложен, но не в прохождении, а по количеству врагов и их способности нападать на вас. Пройти же сам эпизод не составит труда при должном уровне навыков и некотором количестве патронов. Вам необходимо пробраться по диагонали, из нижнего правого угла карты в верхний левый, — там и находится лифт. Чтобы это сделать, вам придется разобраться как минимум с тремя десятками жуков и крабов, а для этого нужны патроны. Поэтому рекомендую вам вернуться во вторую карту уровня (это займет не так уж много времени, как кажется) и собрать заначки, если они были. Если вы все-таки решили пройти уровень без сбора патронов, используйте оставшийся у вас, по всей видимости, пистолет (ружья, наверное, уже почти нет), а также можно использовать около шестидесяти патронов для пулемета, — в следующем уровне мы их соберем. Пистолет можете использовать полностью, через один будут встречаться новые враги — «хранители», у которых можно взять Узи.

Basement 7

База 7

Здесь вам понадобится огнетушитель (предполагаю, что он остался у вас с одного из предшествующих уровней). Бродя по этажу, используйте пулемет, так как здесь его можно найти практически везде. Также, набрав большое количество ружейных патронов, можете использовать этот вид оружия, но лучше всего, если вы сначала потратите все пистолетные, но не просто так, а на врагов. Лабиринт очень сильно запутан, но все же в нем можно найти систему. Двигайтесь вперед по верхней кромке карты до стены справа на ней и потом спускайтесь вдоль нее вниз, пока не доберетесь до дороги вправо. Пройдя в эту часть карты, поднимайтесь вверх. Ваша цель находится в верхнем правом углу.

Basement 8
База 8

Здесь, как я вам и предсказывал, вы встретите совершенно новых врагов. Так как мы уже практически добрались до логова самого главного злодея, который, собственно, все это и придумал, то, как и полагается, должны наткнуться и на его охранников. Эти существа, что-то типа солдат на предыдущих уровнях, одеты в зеленые костюмы, бегают на двух ногах с Узи наперевес. Убив такого молодца, вы заработаете как минимум два патрона для этого вида оружия. Но, так как встречаются они довольно редко, лучше не тратить на них место в своем рюкзаке, а использовать уже имеющееся вооружение.

Посмотрев на карту, обратите внимание: казалось бы, наряду с тем, что здесь много потенциальных мест с лифтом, он должен быть в дальнем углу, как это обычно бывало. Ан нет. Двигайтесь все время вниз и, когда дорога во второй раз разойдется, пройдите вниз в середину карты — лифт именно там.

Из оружия здесь лучше всего использовать ружье или пистолет, ну, еще немного пулемета, если его ну очень уж много (а после предыдущего уровня это должно быть именно так).

Basement 9
База 9

Здесь, также используя пистолет, и, если набирается достаточное количество патронов для ружья и пулемета, — попеременно и их, находя боеприпасы.

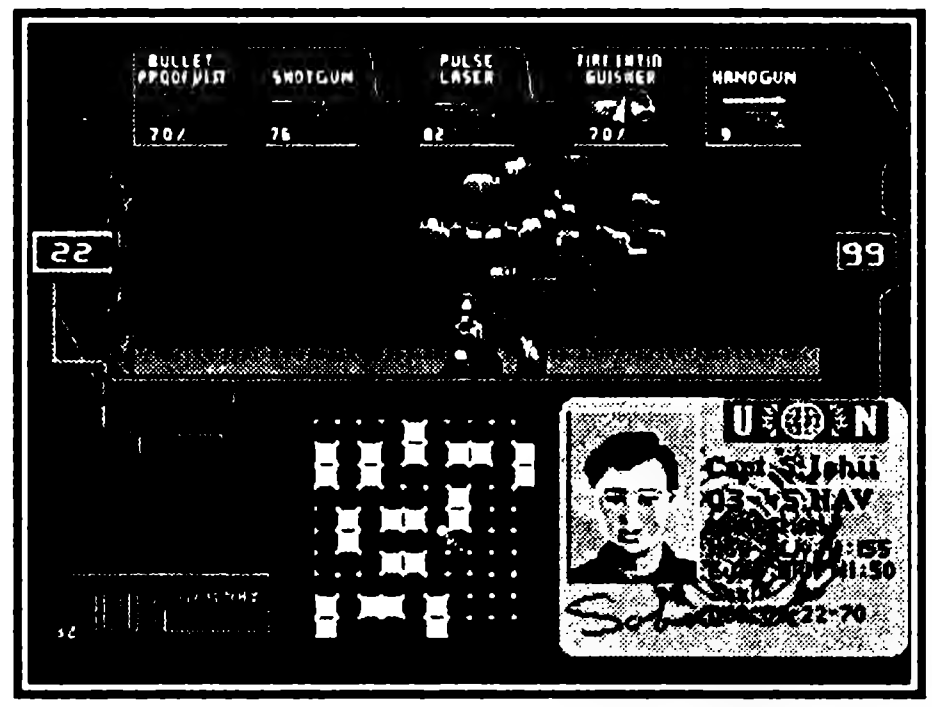
По карте вам необходимо подняться вверх и обойти цикл препятствий, чтобы попасть в правую часть карты. Здесь, войдя в горизонтальный коридор, двигайтесь до первого поворота налево и, уничтожая жуков и крабов, поднимитесь до конца тупика, — там находится лифт. Если пойти по коридору дальше, можно найти два ружья и радар.

Basement 10
База 10

Здесь все просто — для вас отметили даже дверь, куда нужно прийти. Используйте ружье для борьбы с противником, так как здесь его иногда можно встретить (еще реже попадается пулемет, но много его будет в конце локации). Из врагов встречаются в основном крабы, но есть и жуки с хранителями.

Basement 11
База 11

Здесь все понятно: карта поделена на два симметричных блока, совершенно одинаковых. Лифт находится в правой части экрана, в самом верху. Чтобы добраться до него, не ходите по лабиринту, — дойдите до узкого коридора, ведущего окружным путем, и по нему идите вверх, так намного проще. По пути вы сможете собрать некоторые боеприпасы, особенно пулеметные патроны, а также встретите старых знакомых — нескольких собак. Добравшись до лифта (у вас должно



быть хотя бы шестьдесят патронов для пулемета), езжайте в последний уровень, где вас ждет поединок с боссом.

Basement 12

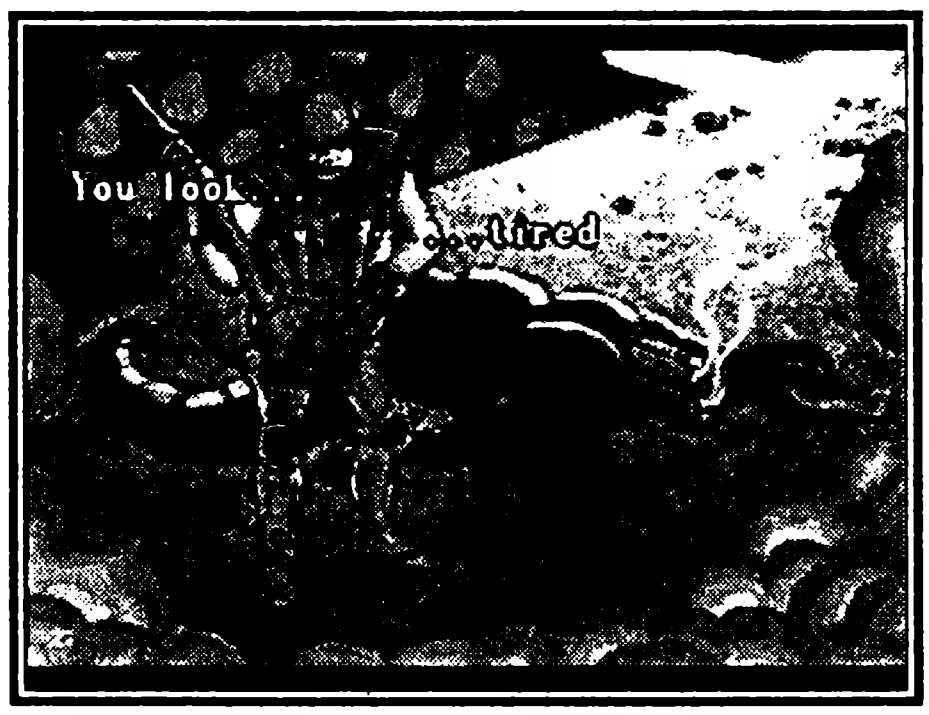
База 12 (поединок с боссом)

Собрав ружья, двигайтесь по длинному коридору вперед, уничтожая жуков. Выбравшись из него, ступайте в центр карты. По пути вы будете встречать мелких врагов, но они не столь многочисленны, как это было раньше. Когда доберетесь до центра карты, босс сам вас найдет. Стреляйте по нему постоянно, не давая подойти к себе, иначе он уничтожил вас.

Ну, и напоследок — коды для всех уровней (в том числе и дополнительные).

Коды для всех уровней

Космическая станция Европа-1
DOCKING BAY 2: bnp8vt)ng
BRIDGE 1: DDq8vNLng
ENGINEERING 1: HFr8*tLng
ENGINEERING 2: HHoduvNng
ENGINEERING 3: ?rvd-vPn4
ENGINEERING 4: bDq*-vOvT
GREEN HOUSE 1: V86*CrP!2
GREEN HOUSE 2: GLq*-vPv2
GREEN HOUSE 3: ?r)*u*rrk
BRIDGE 2: TPu8uvLgK
REACTOR 1: PFr*-vKqx
REACTOR 2: HDq*-vKqx



Небоскреб
HIGH RISE TOP: NUq8uPKgR
HIGH RISE FLOOR 164: Rzr5uPxvM
HIGH RISE FLOOR 163: aHqXuvDmE
HIGH RISE FLOOR 162: OvK7C8?vK
HIGH RISE FLOOR 161: GLo7CrHv!
HIGH RISE FLOOR 160: ?rpQsrHv7
HIGH RISE FLOOR 159: TLFX/oxkQ
HIGH RISE FLOOR 158: E*hUt)Bk7
HIGH RISE FLOOR 157: cLtXtox!7
HIGH RISE FLOOR 156: Tr)5--Dr!
HIGH RISE FLOOR 155: ?Pr5--Dr!
HIGH RISE FLOOR 154: GrozCoHpj
HIGH RISE FLOOR 153: GLpUsoHhj
HIGH RISE FLOOR 152: ?ro5--?FQ
HIGH RISE FLOOR 151: TLFXCoxo7

Логово пришельцев
SUB BASEMENT 1: MLFXtxBh/
SUB BASEMENT 2: Tr)*4-?n!
SUB BASEMENT 3: TLp*7o?tk
SUB BASEMENT 4: crod!o?sE
SUB BASEMENT 5: cLJ*4-?vj
SUB BASEMENT 6: Dnpdmu)v5
SUB BASEMENT 7: KLLbm-NmQ
SUB BASEMENT 8: Orrf!oN!7
SUB BASEMENT 9: WLRd2a)kQ
SUB BASEMENT 10: 8b*2APo!
SUB BASEMENT 11: KLa*w60ip
SUB BASEMENT 12: Gn9by6Npt

Автор описания Денис НЯНЕНКО

КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A, B, C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	←	и	B	Раунд 13:	← и B
Раунд 5:	→	и	B	Раунд 16:	→ и B
Раунд 9:			B	Раунд 19:	B
Раунд 11:	→	и	B	Раунд 21:	→ и B

AIR DIVER

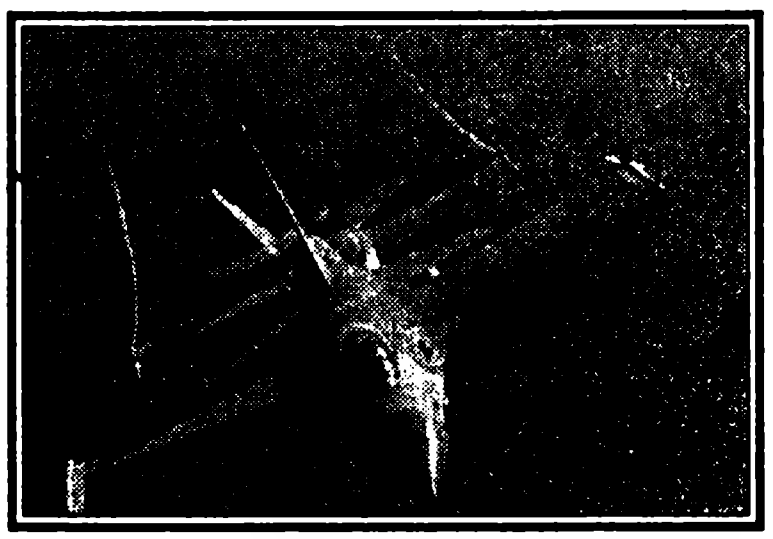
Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:

Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;
удерживая **B** - поразить базу;
удерживая **C** - сражение с последним боссом.



AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на «**SE NO**». Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду «**INITIAL START**», и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C и START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START и A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START и B** для вызова на экран меню опций.

Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте B, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня: Y W - - - - D - -.

Для нормального режима :

пропуск первого уровня: DDD - - - Y W - ;

пропуск первого и второго уровней: Y D - - - - - Y - ;

пропуск первого и четвертого уровней: - - - Y - - Y - - ;

финал: W Y - Y - - - Y - .

Для сложного режима:

пропуск первого уровня: Y Y D Y - - W Y - ;

пропуск первого и четвертого уровней: W Y D Y - - D Y - ;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: W W D Y - - - W - ;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: - D D Y - - D Y -.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и, удерживая ее, нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.

ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.

Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки C (более 3 секунд)вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C**. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058
Уровень 4 472149
Уровень 6 272578
Уровень 8 265648
Уровень 10 583172
Уровень 12 103928
Уровень 14 775092

Уровень 3 950745
Уровень 5 672451
Уровень 7 652074
Уровень 9 462893
Уровень 11 743690
Уровень 13 144895
Уровень 15 481376

BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите A и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: C, C, C.
Четыре Баркли: B, B, B.
Играть как партнер Баркли:

Blade:	**A, A, A**
Dolemite:	**A, A, A, A.**
Hamma:	**A, A, A, A, A.**
Jim- Pak:	**A, A, A, A, A, A.**
Pauly:	**A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga:	**A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

В режиме пауза нажмите **B, A,↓, B, A, ↓, ←, ↑, C.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, A, B.**

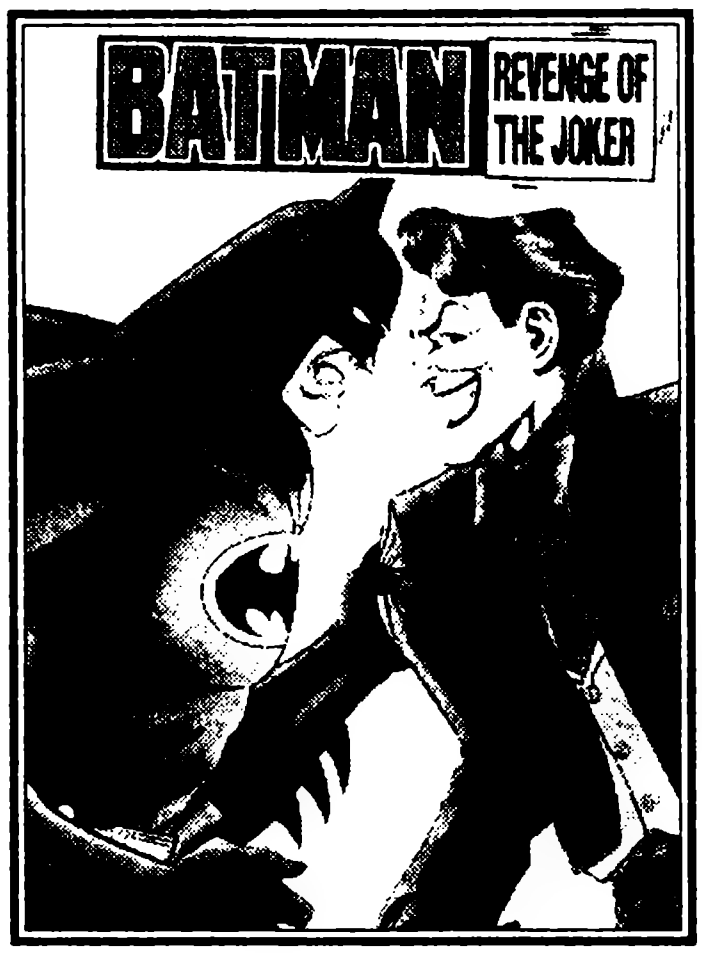
Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓ , B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.



BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите **START**, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку **START**. Введите код: 5257. Нажмите кнопку **A**, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1 1100	Стадия 1-2 1200
Стадия 1 Босс 1300	Стадия 2-1 2100
Стадия 2-2 2200	Стадия 2 Босс 2300
Стадия 3-1 3100	Стадия 3-2 3200
Стадия 3 Босс 3300	Стадия 4-1 4100
Стадия 4-2 4200	Стадия 4 Босс 4300
Стадия 5-1 5100	Стадия 5-2 5200
Стадия 5 Босс 5300	Стадия 6-1 6100
Стадия 6-2 6200	Стадия 6 Босс 6300
Стадия 7-1 7100	Последняя разборка с Джокером ... 7200

Непобедимость
Во время паузы нажать B и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	STJNNN	Уровень 4	BBVLND
Уровень 3	GRBCHV	Уровень 5	BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:

Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B** и **START**. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) -	MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) -	MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) -	MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) -	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень (World):

1 (против Unknown)-	MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) -	MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) -	MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) -	MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz)-	MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004)-	MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) -	MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) -	MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan)-	MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал -	BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Больница -	t0-e ByjI BKR4L

Улица - 3I2L yxF2e O7GEV
Колледж - zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера - -Y+43c-jJiUaVA
Дома - F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) - aPjDY5fF+DTkrEN
Mall - 7YPP-SU9+SqiPH
За рулем - FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием - e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием - Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги - CpB-bgvxhnjAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь - 445 WVBVHNW
Все противники покалечены - 475 WVBVFPW
Чемпион - 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу C, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.

BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): ..... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: ..... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: ..... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: ..... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: ..... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: ..... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: ..... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: ..... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите B.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA

	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

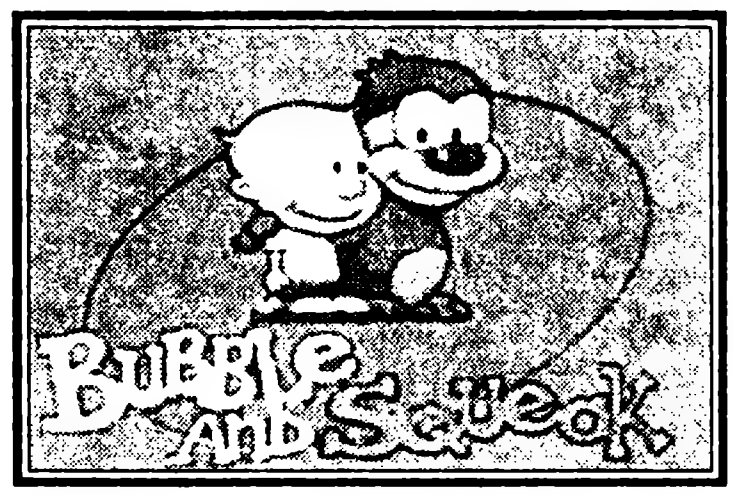
	Вариант 1	Вариант 2
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW



BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: ..... ↑, A, A, A, ↓.
Бессмертие: ..... C, A, B, C, ↑, ↓.
99 бомб: ..... C, C, ↑, ↓, C.
50 жизней: ..... B, ↑, B, B, A.
99 зарядов базуки: ..... B, A, ←, ←.
99 скафандров: ..... B, ←, ↑, B.
99 нор: ..... →, ↓, B, B.
Сверхвысокие прыжки: ..... B, A, B, C.

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit ..... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit ..... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit ..... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland ..... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland ..... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland ..... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland ..... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston ..... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston ..... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston ..... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston ..... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah ..... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah ..... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah ..... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah ..... -64SBFBBC;
Финальная игра ..... -64MBBBBF.

BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: ..... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: ..... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: ..... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

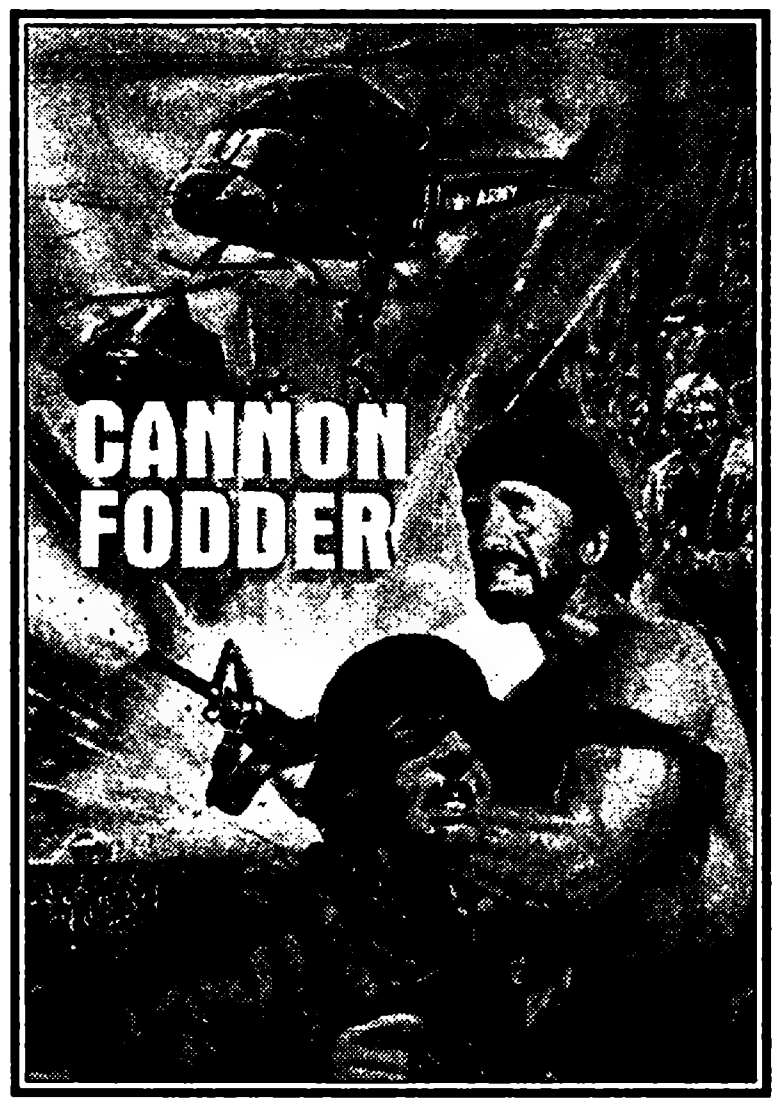
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	**3**	**4**	**5**	**6**
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ
Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES
Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.

На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑,↓,←,→.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←,→, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите **↑,←,→,→,↑**. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START**.

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUNDTEST** прослушайте мелодии **№ 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUNDTEST** прослушайте мелодии **№ 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.

COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C** . Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимаii ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа -	UIBB BXIS OF8I
10 победа -	UFBB B5PS OFNX
15 победа -	UTBB B5PS OFFI
17 победа -	UZBB B5PS OFDI
18 победа -	UUBB B5PS OFII
19 победа -	U5BB B5PS OF3X
Финал -	UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV	10 победа -	LCBB BFOV BDKX
2 победа -	LVBB BB9B BDXV	11 победа -	L7BB BXGB BDRV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B	12 победа -	L4BB BF2B BDAV
4 победа -	LIBB B8FB BDTV	13 победа -	LRBB BFVV BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8	14 победа -	LTBB BFCX BD2V
6 победа -	LKBB BBBV BDCV	15 победа -	L8BB BFJI BDMX
7 победа -	LMBB BLCV BD2V	16 победа -	LZBB BR2S IDKI
8 победа -	LOBB BLPB BFHV	Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B	Play-off-2	L5BB BXUV BD2V

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика (**A, B, C**), три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck'a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B

DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу **C** так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **C** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **C**.

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).
Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL

DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START +C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.

DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK

DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	Hard				Hardest			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.

DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2 KAIGAN
3 YAMABA
4 CIKCIK
5 KOUYOU
6 GAUGAU
7 ZOUSEI
8 POMPOM
9 MAFUYU
10 SAKURA
11 MOYAI
12 BATTA
13 OHORI
14 MEIRO
15 ISEKI
16 HEKI
17 SABAKU
18 IBARA
19 SUIMON
20 OSHIRO
21 SHICHI
22 FUNKA
23 CANYON
24 MUNKI
25 CITY
26 KOUEN
27 GENDAI
28 HAIKYO
29 KESSEN
30 FUTURE
31 BUILD
32 OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2 RENSYU
3 KOJIMA
4 CYOCHO
5 MUSIBA
6 NAMJIR
7 CANDY
8 MIGITE
9 KAREKI
10 KAKATO

NORMAL

2 NEKTIE
3 APPLES
4 DRAGON
5 HITUZI
6 KKKKKK
7 STKGKB
8 NOIWG

HARD

2 SICCHI
3 TBATA
4 HARUU
5 BOSSS
6 PEEE
7 DEROP
8 ZIGZ
9 PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.

DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

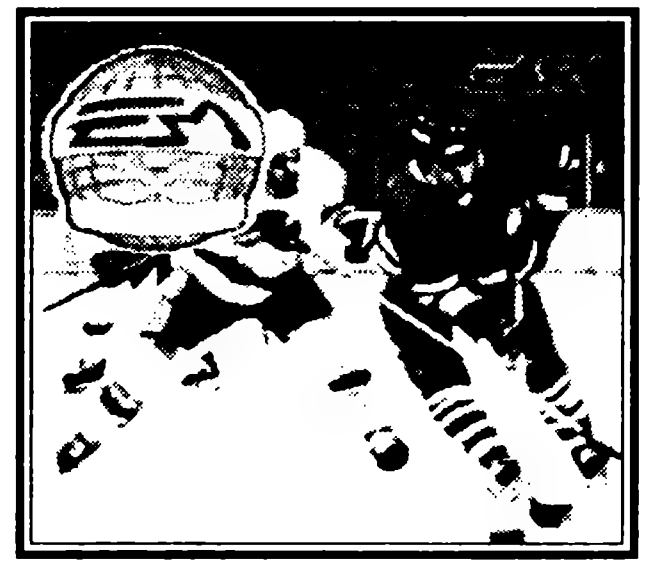
Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ



EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B, C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.

ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **C**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **A, B, C и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **A**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **B**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA

EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 KETNAMLG
Уровень 3 PROMBEUU(PROMBEULA)
Уровень 4 ITMALGNL
Уровень 5 SVLROAKA
Уровень 6 ZIUJKCHT
Уровень 7 TZKAISAO
Уровень 8 AEEBIAJL
Уровень 9 TSAOTTCY
Уровень 10 IALKTAIA
Уровень 11 SZAINBHN
Full Demo: REVOEMAG
Уровень 12 : ZADMIAOM
Уровень 13 : TGAINRKI
Уровень 14 : AYRNCDIN
Уровень 15 : GATTSVTT
Уровень 16 : YBFCEAUA
Уровень 17 : AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 18 : GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 19 : YUYUSIHD
Уровень 20 : ATTSVNAN
Уровень 21 : MAOTAANY

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **B и C.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	G1UFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR	3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK	5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)	7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND	X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND	XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY	32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN	O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY	09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP	ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY	XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM	Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN	ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA	X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL	X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA	2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP	2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK	2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL	WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL	28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN	OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND	YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY	1BYW1618
ISRAEL vs CHINA	WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP	23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY	WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA	29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY	3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND	Z5SB761O

MOROCCO vs GERMANY ..... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL ..... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY ..... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND ..... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND ..... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A,** и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены: **C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч: **B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч: **C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта: **A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь: **A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник: **A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита: **B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.
Дополнительная жизнь: зажав ← + C, нажмите **START.**
Полная энергия: зажав → + A, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.

Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.

Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**

Восстановление энергии:

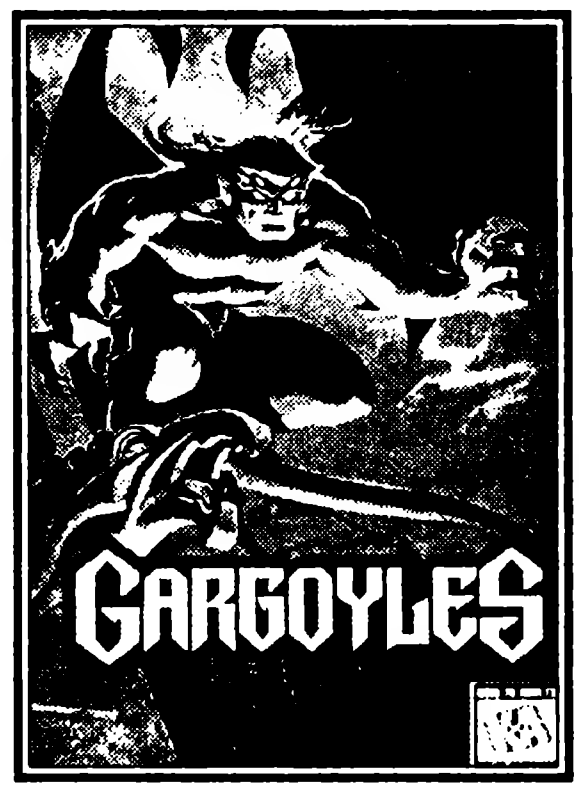
Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость:

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.



Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.
№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.
№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.

GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием **A**) и нажмите ↑, ↓, ← и →. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;
Уровень 2: Деревня Гнилово - ↓+B+START;
Уровень 3: Башня барона Ранкла - ↓+B+START;
Уровень 4: Хрустальный лес - ←+B+ START;
Уровень 5: Начало Замка - →+B +START;
Остров, плавающий в озере - A+START.
Огненный город - ↑+A+ START.
Гора Жуткого Лика - ↓+A+START.
Ледяные склоны - ←+A+START.
Замок-→+A+START;Локи:↘+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите ↑, ↓, ←, →. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и ↑. Затем одновременно нажмите **A** и →, потом **A**+← и, наконец, **A**+→. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите ↑, **A**, ↓, **A**, ←, **A**, →. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите ↓ и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая ← и → на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите ↙+**A**+**B**+**C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.

Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки ↙+**B**+ **START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая ↙, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите **A**+**C**.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки ↘+**A**+**C**+**START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши ← и →, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите

B и **C**. А теперь, все еще удерживая **A**, одновременно нажмите **B** и **C**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **A**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **A**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **A, B, C**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **A**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **A**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу +**B, C** - пламя мечом;
Тирис: →, ←, →+**B, C** - метнуть меч;
Пантера: →, ←, →+**B, C** - бросок;
Человеко-лев: управление по кругу, **B, C** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **A**, один раз **START** и 6 раз **C**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **A, A, B, A**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C, A, B, A**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **A, C**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **A** и **C**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **A, B, C** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.

HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: ..... iAAEIGbe
Boston - Chicago: ..... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ..... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: ..... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.
Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
(TXYNMBQRSFZW)
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
(LTLJQVMRYZLM)
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите **A**, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB Rams - RLB 49-ers - 4LB Cowboys - HCB

Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT	3: JRQWNO
4: PSTRVJZ	5: HQWVLT
6: WDRCNPU	

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

Переход на следующий уровень: B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.

Перевернутое изображение:←,A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: B, A, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, A, ↓, B, A, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).

JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G0016	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до 5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

EGYPTIAN

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR

2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите →, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T
3: TLPT
4: GRND
5: LLMO
6: FLOT
7: TRSS
8: PRHS
9: CVRN
10: BBLS
11: TR33
12: VLCN
13: QCKS
14: PHRO
15: GIRO
16: SPKS
17: JMNN
18: SNDS
19: TMPL
20: TTRS
21: JLLY
22: PLNG
23: BTRY
24: JNKR
25: RVTS
26: CBLT
27: HOPP
28: SMRT
29: V8TR
30: NFL8
31: WKYY
32: CMBO
33: 8BLL
34: TRDR
35: FNTM
36: WRLR
37: PDDY
38: TRPD
39: TFFF
40: FRGT
41: 4RN4
42: MSTR

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A, Уровень 3 - 4A4SOMCK, Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM, Уровень 6 - 9MO5RK58, Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2, Уровень 9 - NKAQ26TA, Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558, Уровень 12 - UEGH1PPG, Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4, Уровень 15 - V4OLRCPO, Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши ↓ и ↑. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами ← и →.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите →, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, ↑, **B, C,** А и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза ↑, три раза ↓, три раза ← и три раза →; потом два раза **C**, а далее **B, A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B,B,C,B,B,C,**↑,↓, и **A**.

MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon ..... AABBBCA
'70 Baltimore Colts ..... AABCACC
'68 Baltimore Colts ..... AACAAAB
'64 Baltimore Colts ..... AACACBA
'93 Buffalo Bills ..... AACCACB
'92 Buffalo Bills ..... ABAAAAA
'91 Buffalo Bills ..... ABAACAC
'90 Buffalo Bills ..... ABABBBB
'73 Buffalo Bills ..... ABACACA
'85 Chicago Bears ..... ABACCCC
'77 Chicago Bears ..... ABBACAB
'66 Chicago Bears ..... ABBBBBA
'63 Chicago Bears ..... ABBCABC
'88 Cincin. Bengals ..... ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals ..... ABCACAA
'93 Dallas Cowboys ..... ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys ..... ABCCABB
'78 Dallas Cowboys ..... ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys ..... ACAABCC
'75 Dallas Cowboys ..... ACABBAB
'71 Dallas Cowboys ..... ACACABA
'70 Dallas Cowboys ..... ACACCBC
'89 Denver Broncos ..... ACBABCB
'87 Denver Broncos ..... ACBBBAA
'77 Denver Broncos ..... ACBCAAC
'62 Detroit Lions ..... ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers ..... ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers ..... ACCBACC
'80 Houston Oilers ..... ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs ..... ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs ..... BAAABBC
'62 Dallas Texans ..... BAABACB
90 Los Angeles Raiders ..... BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders ..... BAACCAC
'80 Oakland Raiders ..... BABABBB
'76 Oakland Raiders ..... BABBACA
'67 Oakland Raiders ..... BABBCCC
'91 Los Angeles Rams ..... BABCCAB
'84 Los Angeles Rams ..... BACABBA
'79 Los Angeles Rams ..... BACBABC
'85 New England Patriots ..... BBCABAA
'76 New England Patriots ..... BBCBAAC
'79 New Orlean Saints ..... BBCBCBB
'90 New York Giants ..... BBCCBCA
'86 New York Giants ..... BCAAACC
'70 New York Giants ..... BCABAAB
'68 New York Jets ..... BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles ..... BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles ..... BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers ..... BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers ..... BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers ..... BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers ..... BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals ..... BCCACCC
'94 San Diego Chargers ..... BCCBCAB
'81 San Diego Chargers ..... BCCCBBA
'66 San Diego Chargers ..... CAAAABC
'63 San Diego Chargers ..... CAAACCB
'94 San Francisco 49ers ..... CAABCAA
'89 San Francisco 49ers ..... CAACBAC
'88 San Francisco 49ers ..... CABAABB
'84 San Francisco 49ers ..... CABACCA
'81 San Francisco 49ers ..... CABBBCC
'78 Seattle Seahawks ..... CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers ..... CACAABA
'91 Washington Redskins ..... CACACBC
'83 Washington Redskins ..... CACCBAA
'82 Washington Redskins ..... CBAAAAC
'72 Washington Redskins ..... CBAACBC
Hall of Fame I ..... CBABBCA
Hall of Fame II ..... CBACACC
'95 All-Madden ..... CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl ..... CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl ..... CBBBBBC
'95 Amster. Admirals ..... CBBCACB
'95 Barsel. Dragons ..... CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy ..... CBCACAC
'95 London Monarchs ..... CBCBBBB
'95 Rhein Fire ..... CBCCACA
'96 Scot. Claymores ..... CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams	BACBCCB	'95 EA Sports	CCAACAB
'84 Miami Dolphins	BACCCAA	Team Madden	
'82 Miami Dolphins	BBAABAC	All 50s	CCABBBA
'73 Miami Dolphins	BBABABB	All 60s	CCACABC
'72 Miami Dolphins	BBACCCA	All 70s	CCACCCB
'71 Miami Dolphins	BBACBCC	NFL Players Ass. I	CCBACAA
'76 Minnesota Vikings	BBBABAB	NFL Players Ass. II	CCBBBAC
'74 Minnesota Vikings	BBBBABA	NFL Players Ass. III	CCBCABB
'73 Minnesota Vikings	CBBBCBC	NFL Players Ass. IV	CCBCCCA
'69 Minnesota Vikings	BBBCBCB		

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB

10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB
13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRACADABRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑,↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.

MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN	Раунд 2-4: XTLG	Раунд 3-6: STEP
Раунд 1-3: NSOG	Раунд 2-5: ALWN	Раунд 3-7: HCHI
Раунд 1-4: QOCT	Раунд 2-6: ZTOX	Раунд 4-1: SMOK
Раунд 1-5: USOG	Раунд 2-7: ZWMO	Раунд 4-2: RUAO
Раунд 1-6: XULW	Раунд 3-1: AOWM	Раунд 4-3: QRUP
Раунд 1-7: WIXT	Раунд 3-2: GVKJ	Раунд 4-4: AUNT
Раунд 2-1: PAYX	Раунд 3-3: RBJW	Раунд 4-5: WTTH
Раунд 2-2: ZISY	Раунд 3-4: XYNK	Раунд 4-6: ARDE
Раунд 2-3: AUXY	Раунд 3-5: BTIS	

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954

MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно →, ←, ↓, →, (↓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно →, ←, ↓, →, ↓, **A**. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней игры:

2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте ← до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES

Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите ↑, ↓, **A, B**, ←, →, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, ↑, **B**, ↓, **C**, ←, **START**, →.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, ↓, **C**, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, ↑, ←, →, **A, B, A, C**.

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.

Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+**START** и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY почас.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**

Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать →, →, →, **A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать ↓, **X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★

JAX
1 держать C 3 сек.
2 →, →, A
3 B в воздухе
4 →, ↓, ←, Z
FATALITY 1 Держать A →,→,→ и отпустить
FATALITY 2 B,B,B,B,A
PIT
←,↑,↓,C
BABALITY ↓,↑,↓,↑,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↑,↑, C

KITANA
1 ←,X
2 ←,←,←,X
3 →,→,X+A
4. →,↓,←,X
FATALITY-1 Держать C,→,→,↓,→
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT →,←,→,Z
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,C

BARAKA
1 ↓,←,X
2 ←,←,←,X
3 ←,X
FATALITY-1 ←,←,←,X
FATALITY-2 ←,→,↓,→,A
PIT →,→,←,Z
BABALITY →,→,→,Z
FRIENDSHIP ↑,→,→,Z

JOHNY CAGE
1 ←,↓,→,A
2 →,↓,←,X
3 ←,↓,←,X
4. ←,→,C
5 A+B
FATALITY-1 ↓,↓,→,→,A
FATALITY-2 →,→,↓,↑,затем держать ↓,+A+B+C
PIT ↓,↓,↓,Z
BABALITY ←,←,←,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,Z

LIU KANG
1 →,→, Z

2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B

Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, X и сразу зажать A + C.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, Z, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓;↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X

3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A

2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C

FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY ↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE

На логотипе МК-3 нажать A,B,B,A,↓,A,B,B,A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE

На экране **START GAME OPTIONS** зажать A+C, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем

100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE

MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE

1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1 ←,→,↓,B
FATALITY 2 →,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER

1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1 →,→,→,C
FATALITY 2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX

1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 В в воздухе
6 Держать С 3 сек.
FATALITY 1 Держать В, ↑,↓,→,←
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF

1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY 2 ←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE

1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1 ↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2 Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→.X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z.A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z

FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR

1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓.↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA

1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC

1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION

1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX

1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL

1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B.B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z

PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом

020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOUR L
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для МК-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку **A** или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'a**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом** почти вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'a** и, когда появится надпись «**FINISH HIM**», кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'a, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'a** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'a**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку **A** и сразу **START**.

MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B1111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT**»**S-UP**» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.

NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, **B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←, ↑, ←, ↑, **Start, B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной

дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии
B - бессмертие
C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:
Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**
Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**
Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**
Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**
Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**
Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**
Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓**.

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOSANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE

Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X, Y+B, ←, →
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓, ↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←, →
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←, →
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓, ↑

8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:
1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:
FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:
1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

VERTIGO

Суперудары:
1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑

TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★★

Пароли этапов:

2 - XDFBYW
3 - PTUDCP
4 - AEFRTH
5 - NJKYBS
6 - MEFKYR
7 - NJKYBS
8 - FZZDQC
9 - MEFXTC
10 - WJKUXC
11 - WYZAHD
12 - ZYZDET
13 - VTUMXI

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:

Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★
Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

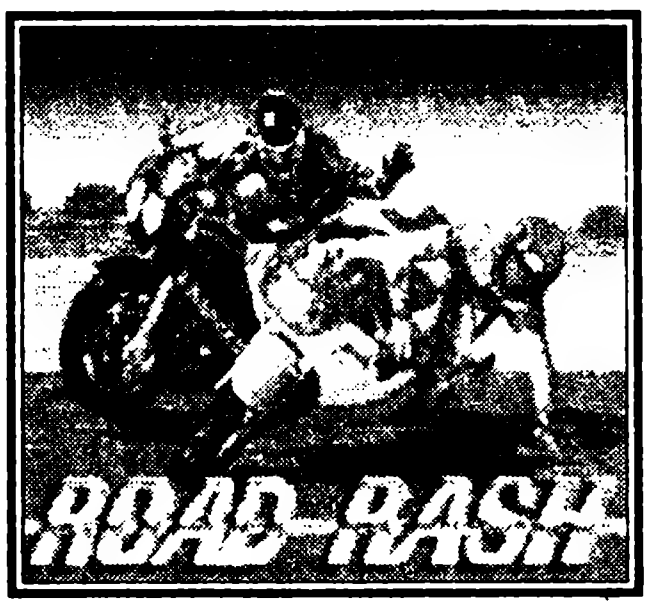
Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF

ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, B, A.** Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.

Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите ↓, **A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми ↑, ↓.

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2-	JUMPED	27-	PLURAL	52-	PEOPLE	77-	FLUFFY
3-	JIGSAW	28-	RUNNER	53-	AROUND	78-	SOCCER
4-	WARSAW	29-	STRIPE	54-	HAMLET	79-	QUARTZ
5-	BANANA	30-	GUITAR	55-	FARMER	80-	VALLEY
6-	OUSTER	31-	COYOTE	56-	BEAGLE	81-	HELMET
7-	TENNIS	32-	LONDON	57-	CASTLE	82-	JAGUAR
8-	ISLAND	33-	FOREST	58-	TONGUE	83-	SUNDAY
9-	CRATER	34-	APOLLO	59-	LUXURY	84-	PUBLIC
10-	DENNIS	35-	BORDER	60-	SECOND	85-	LEADER
11-	PADDLE	36-	CARPET	61-	ACCEPT	86-	MARKET
12-	FATMAN	37-	ENERGY	62-	TYPING	87-	TWENTY
13-	SUMMER	38-	ENGINE	63-	UNITED	88-	JUMTAR
14-	CLOUDS	39-	DOCTOR	64-	CANDLE	89-	NATURE
15-	KEBABS	40-	ACROSS	65-	JUGGLE	90-	FURROW
16-	LIZARD	41-	FLOWER	66-	CHANGE	91-	BUBBLE
17-	SILVER	42-	SYSTEM	67-	PLAYER	92-	SEESAW
18-	BRIDGE	43-	INSIDE	68-	MEDUSA	93-	PEANUT
19-	RECORD	44-	CINEMA	69-	RABBIT	94-	FRENCH
20-	MOTHER	45-	KEYPAD	70-	FADING	95-	SPRITE
21-	SUNHAT	46-	SISTER	71-	BUTTON	96-	CATTLE
22-	NICKEL	47-	CAMERA	72-	DISCUS	97-	FROZEN
23-	LITTLE	48-	SPIDER	73-	ROMANS	98-	IGNITE
24-	TREATY	49-	ORCHID	74-	RUBBER	99-	PUMICE
25-	LISTER	50-	SATURN	75-	LIVELY	100-	BOTTOM
26-	SHARKS	51-	AMAZON	76-	MIDDLE		

SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

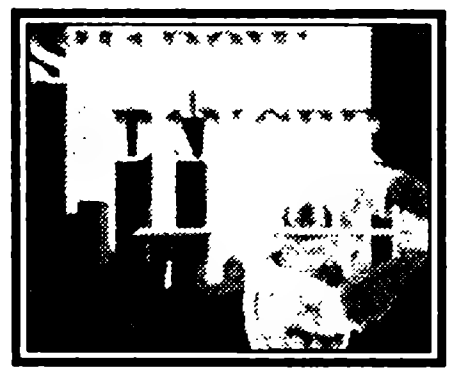
Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Ознакомление с игрой:

Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.



SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.

SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:
Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:

Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку B). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK

SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

MONEY - получить две тысячи долларов;
THRASH - три лучших вида оружия;
SPEED - три ускорителя «нитро»;
ARMOR - пять приспособлений;
AIRPORT - Seattle;
BEACH - San-Diego;
BRONCOS - Denver;
CAPITAL - Washington;
CARS - Detroit;
HILLS - San Francisco;
JAYS - Toronto;
LIBERTY - New-York;
PALMS - Miami;
STARS - Los Angeles;
PIZZA - Chicago;
TOTEM - Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт: Нажмите **A, ↑, C**
Буфф: Нажмите **←, C, B**
Эль Торо: Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано: Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр: Нажмите **↓, C, →**
Монди: Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес: Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик: Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба: Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни: Нажмите **→, ↓, →**
Вебра: Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил: Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Floor 10 ECFK (босс)
Floor 11 PAZX
Floor 20 FAJL (босс)
Floor 21 PBZX
Floor 30 XJAP (босс)
Floor 31 ILTZ
Floor 40 CJYT
Floor 41 CAFK

Floor 49	XCAP
Floor 51	ISAP
Floor 60	CLYT (босс)
Floor 61	FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 M8HT3WJ8KQ44	2 Q3BK7PYNS794
3 8HBBTX2MCHTJ	3 LV6W7QKONYB5
4 RCT7C4MYR854	4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE	***SCIENTIST and CPU NAVVIE***
2 ZBVBHSQPT73Q	7LJLHPHMWBN1
3 GQZHHMW1#70H	3 3B5YXP5D#8H9
4 40R52P7FZP1C	H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите ↓, ↓, **B**, ↓, ↓, **C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE(TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **→, →, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.

STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		***SKATE***	
Движение 1:	**X+→+→**	Движение 1:	**X+→+→**
Движение 2:	**X+↓+→**	Движение 2:	**X+→+↓**
Движение 3:	**X+→+↓+↓**	Движение 3:	**X+↑+→+→**
BLAZE		***DR. ZAN***	
Движение 1:	**X+→+→**	Движение 1:	**X+→+→**
Движение 2:	**X+→+↑**	Движение 2:	**X+→+↑**
Движение 3:	**X+↓+→+↑**	Движение 3:	**X+↑+→+↓**

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+C
Касей (действует вблизи):→,←,→+C
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис:←,→,→+↓,↓,←+↓+C
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+C

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Очень большой начальный кредит:

Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:

В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:

Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

LAMBDA	MESONS	GORGON GIBSON
SARTRE	TENSOR	BOSONS
QUANTA	LEPTON	BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пополнение энергии:

Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углууровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un-fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Kc-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2, 4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6, 9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3, 5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7, 9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4, 5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8, 8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5, 7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9, 7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A, B** два раза, **A, B, A** два раза, **B, A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите **A**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите **A** и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A, B, C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)

2 - GRJ4ZHGJYNS
3 - ZLGBWD3PFZD
4 - 9GRPSHBWVXL
5 - NWDTZBR6SY6
6 - H63PMJT4SYL
7 - L6TSCZHLMTK
8 - GPTCNRPMK94
9 - BVT4SXYCZLT
10 - W7KWDTXFGR6

Вариант 2 (22 жизни)

4-9HDTZNBWP6L
5-NL6TKB63UJM
7-LBJUVGR67MP
8-GWUTKYNH6DD
10-WRSKGPUTCKB

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Вектором. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.

VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:
Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).
Восстановление энергии и здоровья:
Для восстановления здоровья , сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**
Дополнительная жизнь:
Сделав паузу, нажимайте →, ↑, **B,A,↓,↑,B,↓,↑,B** (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Получение дополнительных жизней:
Нажмите и удерживайте одновременно **A,B,C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.
Получение бесплатной защиты:
Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR	Уровень 6: PGBRL	Уровень 10: NLYNG
Уровень 3: SNGDN	Уровень 7: BLDVN	Уровень 11: BTBYS
Уровень 4: BGSTR	Уровень 8: DINSJ	Уровень 12: SPKNS
Уровень 5: PLEUP	Уровень 9: NRVNA	Уровень 13: PRDIG
		Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительный уровень:
Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.
Пароли:

Уровень 2: Marico	Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H	Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano	Уровень 7: The Hudsons

WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A, C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и C одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и C одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и C одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A,↓, A,→, B,←,↑,→.**

Дополнительная жизнь: **Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.**

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

ТОВАРЫ-ПОЧТОЙ

Отдел товары почтой предлагает свои услуги по отправке в ваш адрес видеоприставок, аксессуаров и картриджей. Для того, чтобы сделать заказ, необходимо выбрать заинтересовавший вас товар, выписать его шифр, цену, количество и отправить почтовый перевод (пример оформления почтового перевода смотрите после списка товаров).

Примечание: стоимость товара указана в условных единицах (у.е), соответствующих доллару США. Перевод денег производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

ВИДЕОПРИСТАВКИ И АКСЕССУАРЫ

Шифр изделия	Название товара	Стоимость с пересылкой в у.е.
SMD–1	Видеоприставка Sega Mega Drive 2	32
SG–2	Видеоприставка Sega Genesis 16 bit	32
SD–3	Джойстик 16 bit Sega	3,3
SD–4	Джойстик 16 bit Genesis	3,5
SM–5	ВЧ модулятор Sega	3,5
SБ–6	Блок питания Sega	4,2
SШ–7	ВЧ шнур Sega	1,4
SШ–8	НЧ шнур Sega	1,4
SK–9	Консоль Sega (основной блок)	20
SП–10	Пистолет Sega	14
SM–11	Видеоприставка Simba's 168	32
SD–12	Джойстик 168	4,1
BKS	Вздомщик кодов	14

ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.:

S1	14 in 1 (KE-1401)	9,0
S2	3-1 (Gun Fight 3 in 1)	9,0
S3	3-1 (KC301) Dune/OutR/Tet	6,0
S4	3-1 (KC302) Turt/BatT/YIJ	6,0
S5	3-1 (KC307) GAII/Bat/Rob3	6,0
S6	4-1 (KC401) BareKn/Sonic	6,0
S7	4-1 (KC402) Merm	6,0
S8	4-1 (KC403) Fli/ChHQ/HA2	6,0
S9	4-1 (KC404) Tazmania/SSR	6,0
S10	4-1 (KC405) 007/BatT/Fant	6,0
S11	4-1 (KC406) Spider-Man	6,0
S12	4-1 (KC408) Tiny Toon	6,0
S13	4-1 (KC410) Batm/Flin/Hang	6,0
S14	4-1 (KC411)	6,0
S15	4-1 (KC412) SSR/ShDancer	6,0
S16	4-1 (KC413) BareK/ChaseHQ	6,0
S17	4-1 (KC418) Chase/Son/TT	6,0
S18	4-1 (KC423) SBT/BareKnuck	6,0
S19	4-1 (KC427) BareK/Turtle	6,0
S20	4-1 (KC428) BareK/DesertSt	6,0
S21	4-1 (KC430) Sim/Fli/TT/Son	6,0
S22	4-1 (KC431) BareK/Spider	6,0
S23	4-1 (KC432) BareK3/Robo3	6,0
S24	4-1 (KC436) BareK/ChaseHQ	6,0
S25	4-1 (KC437) GA3/SSR/Ram	6,0
S26	4-1 (KC438) Turtle/BareKn	6,0
S27	4-1 (KC439) Son/GA3/Ram	6,0
S28	4-1 (KC440) BaK/BaTo/SSR	6,0
S29	4-1 (KC441) Chas/Robo/Flin	6,0
S30	4-1 (KC442/H402) Mer/BatTo	6,0
S31	4-1 (KC443/H403) Robo3/SBT	6,0
S32	4-1 (KC444) BaK/GA2/SBT/R3	6,0
S33	4-1 (KC446) SpiM/BaK/BatTo	6,0
S34	4-1 (KC447) ESWAT/HA2/BaK	6,0
S35	4-1 (KC448) Hang/CHQ/BaK	6,0
S36	5-1 (5B30)Aladdi	8,5
S37	5-1 (KC561) Corporation	6,0
S38	6-1 (KC601) TT/Flin/Son	6,0
S39	688 Attack Sub	4,5
S40	688 Attack Sub	6,0
S41	8-1 (KE802)	9,0
S42	8-1 (KE803) Monaco...	9,0
S43	8-1 (KE804) TT/Soc/Rambo	9,0
S44	8-1 (KE805) SSR/Robo/ESWAT	9,0
S45	8-1 (KE806) TT/Hang-on	9,0
S46	Acme All Stars	4,5
S47	Addams Family 2	4,5
S48	Aero Blaster	3,5
S49	Aerobiz	6,0
S50	After Burner II	3,5
S51	Air Wolf	3,5
S52	Aladdin	6,0
S53	Aladdin II	9,5
S54	Allen III	3,5
S55	Alien Soldier	6,0
S56	Alien Storm	3,5
S57	Andretti Racing	6,0
S58	Andretti Racing	6,0
S59	Ani Maniacs	4,5
S60	Ani Maniacs	4,5
S61	Art Fighting	6,0
S62	Asterix II	6,0
S63	Barbie	4,5
S64	Barbie	4,5
S65	Bare Knuckle	3,5
S66	Bare Knuckle III	8,0
S67	Bare Knuckle III	8,0
S68	Bare Knuckle III	8,0
S69	Batman	3,5
S70	Batman & Robin	6,0
S71	Batman Forever	8,5
S72	Batman Return	4,5
S73	Batman Revenge of Jocker	6,0
S74	Battletech	6,0
S75	Battletoads	3,5
S76	Battletoads D.Dragon	4,5
S77	Beauty & Beast	4,5
S78	Beavis & Butthea	8,0
S79	Best of the Best	6,0
S80	Best of the Best	4,5
S81	Blades of Vevena	4,5
S82	Blood Shot	6,0
S83	Bonkers	4,5
S84	Bonkers	4,5
S85	Boogerman	8,6
S86	Bowling Championship	4,5
S87	Boxing	3,5
S88	Buba'n'Stix	4,5
S89	Buba'n'Stix	4,5
S90	Buble Squeak	3,5

S91 Bubsy II 6,0
S92 Bubsy II 6,0
S93 Bug's Bunny Double Trouble 6,0
S94 Bug's Bunny Double Trouble 6,0
S95 Bug's Life 8,6
S96 Bug's Life 8,6
S97 Caesar's palace 3,5
S98 Cagey Capers(Sylwe&Tweety) 6,0
S99 Cal 50 — Caliber Fifty 4,5
S100 Cal 50 — Caliber Fifty 4,5
S101 Camping Adventur 4,5
S102 Cannon Fodder 6,0
S103 Captain America 4,5
S104 Castle of Illusion 3,5
S105 Centurion 7,6
S106 Centurion 7,6
S107 Chase H.Q. II 3,5
S108 Cheese Cat-Astro 6,0
S109 Chessmaster 9,5
S110 Chiki Chiki Boys 4,5
S111 Clifhanger 4,5
S112 Combat Cars 6,0
S113 Comix Zone 6,0
S114 Comix Zone 6,0
S115 Contra Hard Corp 6,0
S116 Cool Spot 4,5
S117 Cool Spot II 8,5
S118 Corporation 6,0
S119. Cosmic Dizzy 4,5
S120 Cristal Pony Tal 4,5
S121 Crush Dummies 6,0
S122 Cutthroat Island 6,0
S123 D.J.Boy 3,5
S124 Dangerous Seed 3,5
S125 Dark Water 6,0
S126 Dark Water 6,0
S127 Demolition Man 6,0
S128 Desert Demolitio 4,5
S129 Desert Strike 4,5
S130 Device Crash 3,5
S131 Dick Tracy 3,5
S132 Dolphin 4,5
S133 Dolphin II 6,0
S134 Dolphin III (Jr) 4,5
S135 Donald 7,6
S136 Donkey Kong 9,0
S137 Doom Troopers 6,0
S138 Doom Troopers 6,0
S139 Double Dragon 3,5
S140 Double Dragon 3 6,0
S141 Double Dragon II 3,5
S142 Dr.Robotink's Machine 4,5
S143 Dracula 4,5
S144 Dragon (B.Lee) 6,0
S145 Dragon Ball Z II 6,0
S146 Duffy Duck 6,0
S147 Dune II 4,5
S148 Dune II 4,5
S149 Earth Worm Jim 8,5
S150 Earth Worm Jim 2 9,0
S151 F-117 6,0
S152 F-15 4,5
S153 F-15 4,5
S154 F-22 4,5
S155 F1 6,0
S156 F1 Hero 4,5
S157 Fantasia 3,5
S158 Fatman Fight 4,5
S159 FIFA'97 6,8
S160 FIFA'98 6,8
S161 FIFA'98 6,8
S162 Fighting Masters 3,5
S163 FlashBack 6,0
S164 Flinstones 3,5
S165 Flinstones 3,5
S166 Francenstein 6,0
S167 Francenstein 6,0
S168 Gargoyles 8,4
S169 Gemfire 8,0
S170 General Chaos 6,0
S171 General Chaos 6,0
S172 Generation Lost 4,5
S173 Genghis Khan II 7,2
S174 GhostBusters 3,5
S175 Golden Axe 3,5
S176 Golden Axe II 3,5
S177 Golden Axe III 4,5
S178 Goofy 4,5
S179 Goofy 4,5
S180 Granada 3,5
S181 Gunstar Heroes 4,5
S182 Gynoug 3,5
S183 Hang-on 3,5
S184 Hang-on 3,5
S185 Hercules II 8,5
S186 Herzog Zwei 3,5
S187 Hockey (M.Lemeix 7,3
S188 Home Alone II 3,5
S189 Hook 4,5
S190 Hurricanes 4,5

S191 Immortal 6,0
S192 Indy Car 6,0
S193 James Bond 3,5
S194 Joe & Mac 4,5
S195 Judge Dredd 6,0
S196 Judge Dredd 6,0
S197 Jungle Book 6,0
S198 Jungle Strike 6,0
S199 Jurassic Park 6,0
S200 Jurassic Park 3 9,0
S201 Jurassic Park 3 9,0
S202 Jurassic Park II 6,0
S203 Kawasaki 4,5
S204 Lemmings Trides 7,3
S205 Lethal Enforcers 6,0
S206 LHX Attack Chopp 4,5
S207 Liberty or Death 8,0
S208 Light Crusaders 9,0
S209 Lion King 8,5
S210 Lion King 8,5
S211 Lion King 2 6,0
S212 Lost Vikings 4,5
S213 Lotus 2 4,5
S214 Lotus 2 4,5
S215 Magic Adventure 3,5
S216 Master of Weapon 3,5
S217 Maximum Carnage 6,0
S218 Mega Lo Mania 4,5
S219 Mega Lo Mania 4,3
S220 Mermaid 3,5
S221 Mickey Mania 6,0
S222 Mickey's (Ultimate Challe) 6,0
S223 Micro Machines 2 4,5
S224 Micro Machines Military 6,0
S225 Midnight Resista 4,5
S226 Minnesotafats 4,5
S227 MK5 Mythologies SUB-ZERO 9,6
S228 Monaco 3,5
S229 Monaco II 4,5
S230 Monaco II 4,5
S231 Monopoly 3,5
S232 Mortal Kombat 6,0
S233 Mortal Kombat 6,0
S234 Mortal Kombat 3 10,0
S235 Mortal Kombat 3 10,0
S236 Mortal Kombat 3 Ultimate 10,0
S237 Mortal Kombat 3 Ultimate 10,0
S238 Mortal Kombat II 8,0
S239 Mr. Nutz 4,5
S240 Mulan 8,4
S241 Mutant Football 7,3
S242 Mutant Hockey 8,5
S243 NBA Basketball 3,5
S244 NBA'98 6,8
S245 NHL'98 7,6
S246 Nigel Mansel 4,5
S247 Nigel Mansel 4,5
S248 Operation Europe 7,6
S249 Out Run 3,5
S250 Outrun 2019 6,0
S251 Pagemaster 6,0
S252 Pagemaster 6,0
S253 Panic on Funkotr 6,0
S254 Paperboy 3,5
S255 Phantasy Star II 6,0
S256 Phantasy Star III 8,4
S257 Phantom 2040 6,0
S258 Pink Goes to Hollywood 4,5
S259 Pink Goes to Hollywood 4,5
S260 Pinoccio 8,8
S261 Pirates 4,5
S262 Pocahontas 8,5
S263 Poket Monsters 9,6
S264 Poltorguest 6,0
S265 Poltorguest 6,0
S266 Populous II 6,0
S267 Power Instinct 6,0
S268 Power Monger 4,5
S269 Power Monger 4,5
S270 Power Ranger Fight Edition 6,0
S271 Power Rangers 6,0
S272 Primal Rage 7,8
S273 Prince 4,5
S274 Pro Am Champions 4,5
S275 Punisher 6,0
S276 Quack Shot 3,5
S277 Quack Shot 3,5
S278 Rambo 3 3,5
S279 Red Zone 6,0
S280 Red Zone 6,0
S281 Ristar 6,0
S282 Ristar 6,0
S283 Road Rush 3 6,0
S284 Road Rush 3 6,0
S285 Road Rush II 4,5
S286 Robocop III 3,5
S287 Robocop III 3,5
S288 Robocop vs Terminator 6,0
S289 Rock'n'Roll Raci 4,5
S290 Rocky & Bull 3,5

S291 Royal Rumble 6,0
S292 Samurai Spirits 6,8
S293 Scooby Doo 6,0
S294 Scooby Doo 7,3
S295 Sea Quest 6,0
S296 Shadow Dancer 3,5
S297 Shining Force II 8,5
S298 Shinobi III 4,5
S299 Shuq-Fu 8,0
S300 Side Pocket 4,5
S301 Simpson 3,5
S302 Skeleton Crew 6,0
S303 Skeleton Crew 6,0
S304 Snooker 4,5
S305 Snooker 4,5
S306 Soccer DeLuxe Super Star 6,0
S307 Soldiers of Fort 6,0
S308 Soldiers of Fort 6,0
S309 Sonic 2 4,5
S310 Sonic 3 6,0
S311 Sonic 3D Blast 9,9
S312 Sonic 3D Blast 9,9
S313 Sonic Hedgehog 3,5
S314 Sonic Knucle 6,0
S315 Sonic Knucle 6,0
S316 Soul Blade 4,5
S317 Spider Man 3,5
S318 Spider man IV separetion 9,0
S319 Spider man vs X-men 6,0
S320 Splatter House 6,0
S321 Squirell King 6,0
S322 Star Gate 6,0
S323 Story of Thor 11,2
S324 Street Fighter II 6,0
S325 Street of Rage 2 6,0
S326 Street Smart 3,5
S327 Sunset Riders 3,5
S328 Super Hydlide 4,5
S329 Super Man 4,5
S330 Super Man 4,5
S331 Super Man 2 6,0
S332 Super Mario Brot 6,0
S333 Super Shinobi 3,5
S334 Superbattle Ship 3,5
S335 Superbattle Ship 3,5
S336 Superbattle Tank 3,5
S337 Syndicate 6,0
S338 Tale Spin 3,5
S339 Tale Spin 3,5
S340 Taz 6,0
S341 Tazmania 3,5
S342 Tekken 2 vs Virtua Fighter 8,0
S343 Tennis (Wimbledo 4,5
S344 Tennis IMG Int'l Tour 6,0
S345 Terminator II 6,0
S346 Tetris 3,5
S347 Theme Park 6,0
S348 Tiny Toon 3,5
S349 Tiny Toon 4,5
S350 Tom & Jerry 4,5
S351 Top Gear II 4,5
S352 Toy Story 9,5
S353 True Lies 6,0
S354 True Lies 6,0
S355 Turtle 4,5
S356 Turtle Fighter 6,0
S357 Ultra Man 3,5
S358 Undead Line 4,5
S359 Ungharted Waters 8,5
S360 Urban strike 6,0
S361 V.R.Troppers 6,0
S362 Vector Man 6,0
S363 Vector Man 6,0
S364 Vector Man 2 7,3
S365 Verytex 3,5
S366 View Point 6,0
S367 Virtua Fighter 2 8,8
S368 Wardner Special 3,5
S369 Warlock 6,0
S370 Warlock 6,0
S371 Warlock 6,0
S372 Werstle Mania 10,0
S373 Wheel of Fortune 3,5
S374 Wolwerine 6,0
S375 World of Illusion 4,5
S376 World of Illusion 4,5
S377 Worms 8,7
S378 Worstle Ball 3,5
S379 Wrestle Mania 10,1
S380 Wrestle Mania 10,1
S381 X-men II (Clone Wars) 6,0
S382 X-men II (Clone Wars) 6,0
S383 Young Indiana Johnes 3,5
S384 Young Indiana Johnes 3,5
S385 Zero 6,0
S386 Zero Tolerance 6,0
S387 Zero Tolerance Beyond 10,5
S388 Zombies 4,5
S389 Zombies 4,5

КНИГИ – ПОЧТОЙ

ЦЕНТР ВИДЕОИГР

(г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел "Книги – почтой" Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Примечание. Стоимость изделий указана в условных единицах (у.е.), соответствующих доллару США. Оплата производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ DENDY

шифр-DK-4

Dendy 777 игр,
192 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-5

Dendy 575 игр,
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-9

Dendy 580 игр,
144 стр; цена: 35 р.

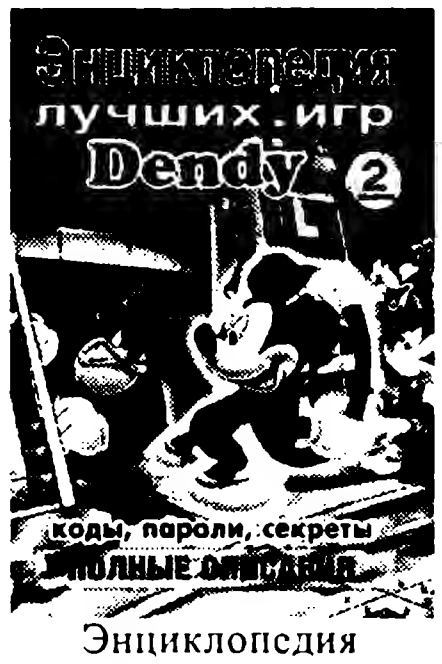
шифр-DK-10

Dendy подсказки,
секреты, пароли
144 стр; цена: 35 р.

шифр-DK-6

Энциклопедия
лучших игр Dendy, вып. 1
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-11



Энциклопедия
лучших игр Dendy, вып. 2
208 стр; цена: 45 р.

шифр-DK-7

Dendy 600 игр
+GameBoy,
176 стр;
цена: 35 р.

шифр-DK-8

Dendy подсказки,
секреты, пароли
144 стр;
цена: 35 р.

КНИГИ-КАТАЛОГИ ДЛЯ ИГРОВОЙ ПРИСТАВКИ SEGA

шифр-SK-16

Sega секреты, пароли, коды, 192 стр; цена 35 р.

шифр-SK-24

760 игр для Sega Mega Drive, 192 стр; цена 35 р.

шифр-SK-12

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-17

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 5, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-21

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 6, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-22

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 7, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-23

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 8, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-24

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 9, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-13

1500 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

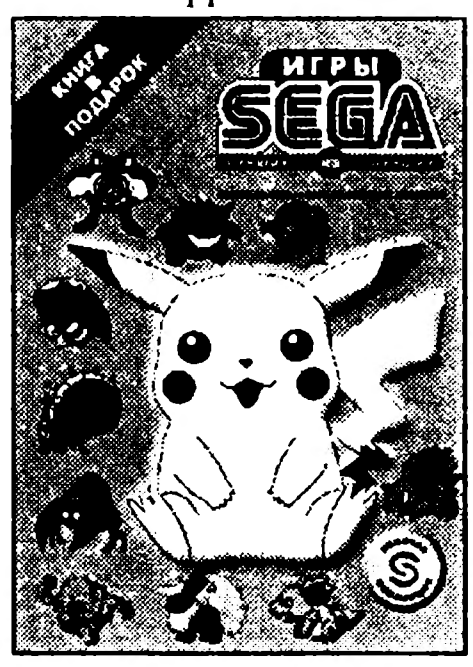
шифр-SK-14

100000 секреты, коды, пароли для Sega Mega Drive, 288 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-18

1700 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-19



Sega лучшие из лучших, 424 стр; цена: 125 р.

ЦИФРОВОЙ ЛИНГАФОН – ПОЧТОЙ

Цифровой лингафон – устройство для обучения языкам

1. Многократное воспроизведение участка кассеты
2. Автоматическая фрагментация текста на сентагмы
3. Выделение фрагментов кассеты и голосового сообщения
4. Замедление скорости повторения
5. Сравнение прослушенного участка кассеты и голосового сообщения
6. Наличие FM-приемника, плейера

Л-684	Цифровой лингафон ВК - 684 -	41 у.е.
Л-782	Цифровой лингафон ВК - 782 -	45 у.е.
Л-786	Цифровой лингафон ВК - 786 -	48 у.е.
Л-787	Цифровой лингафон ВК - 787 -	56 у.е.
ЯА	Английский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯФ	Французский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯН	Немецкий за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИс	Испанский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИт	Итальянский за 3 недели + 2 кассеты -	11,5 у.е.
ЯИд	Итальянский в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯНд	Немецкий в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯФд	Французский в диалогах видеокассета -	6,5 у.е.
ЯАо	Английский для общения (Игнатова) -	14,5 у.е.

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу: 191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу

На 125 руб. 00 коп.

От кого: Иванова
Михаила Григорьевича
Адрес: 168065, г. Выборг,
Ленинградской обл.,
ул. Ленинградская, д.7, кв. 27

Для письменного сообщения:

кат. №... выпуск...
SK – 19 – 125р.;
125руб. 00 коп.
Всего: 125 руб. 00 коп. = Сто двадцать пять рублей 00 копеек

Почтовый перевод заполняется на почте при отправке денег на заказ.

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела «Для письменного сообщения». **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – «Каталог №... выпуск...».** В указанные цены включены все почтовые расходы.

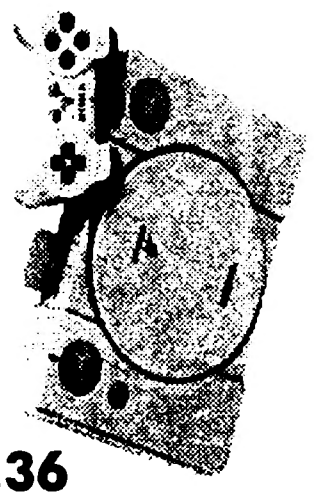
Для определения суммы в рублях перемножьте у.е. на курс доллара на ММВБ на день оплаты.

Ремонт игровых приставок всех типов

Dendy, Sega, Nintendo, Panasonic 3DO,
Sony PlayStation, Gold Star и др.

Раскодировка

Sony PlayStation в короткие сроки



Новинка
Продажа Sony PS2
Dreamcast

Наш адрес:

С-Петербург наб. р. Фонтанки, д.36
Тел. (812) 272-83-77

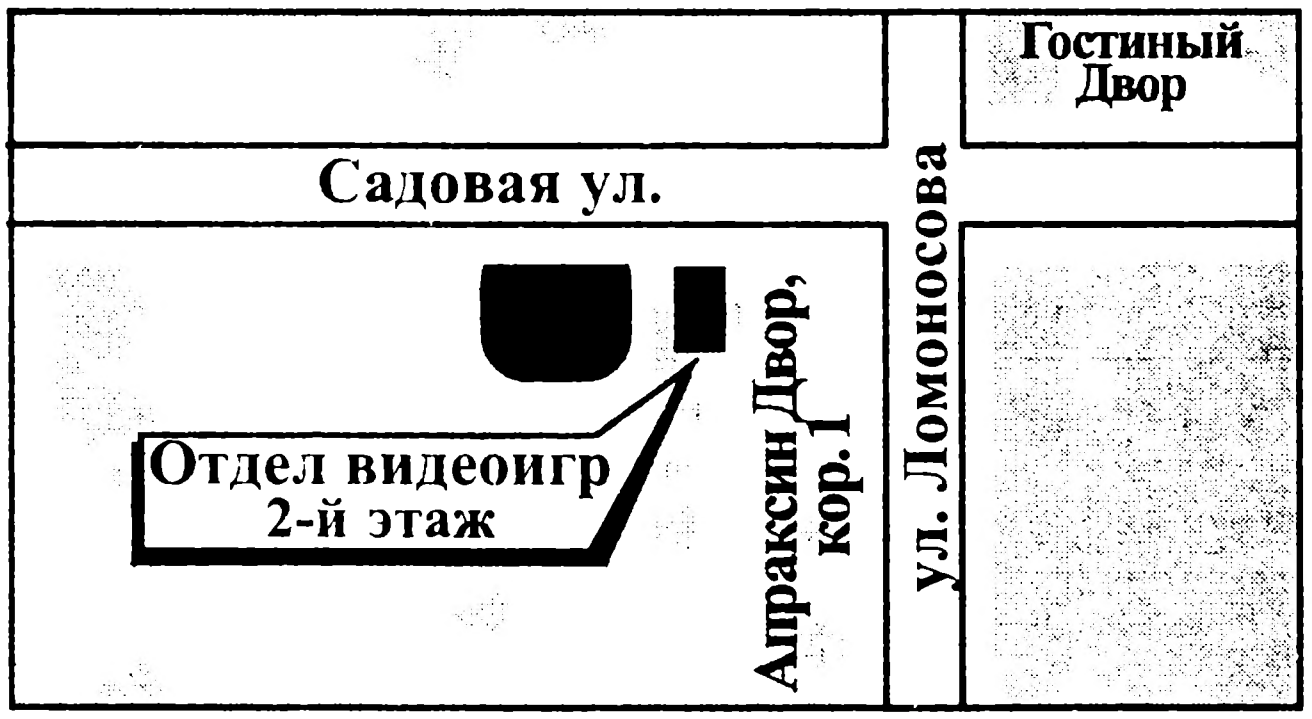
ОТДЕЛ ВИДЕОИГР

Dreamcast, Sony PlayStation, SEGA, Dendy

Игровые телевизионные приставки, картриджи, аксессуары

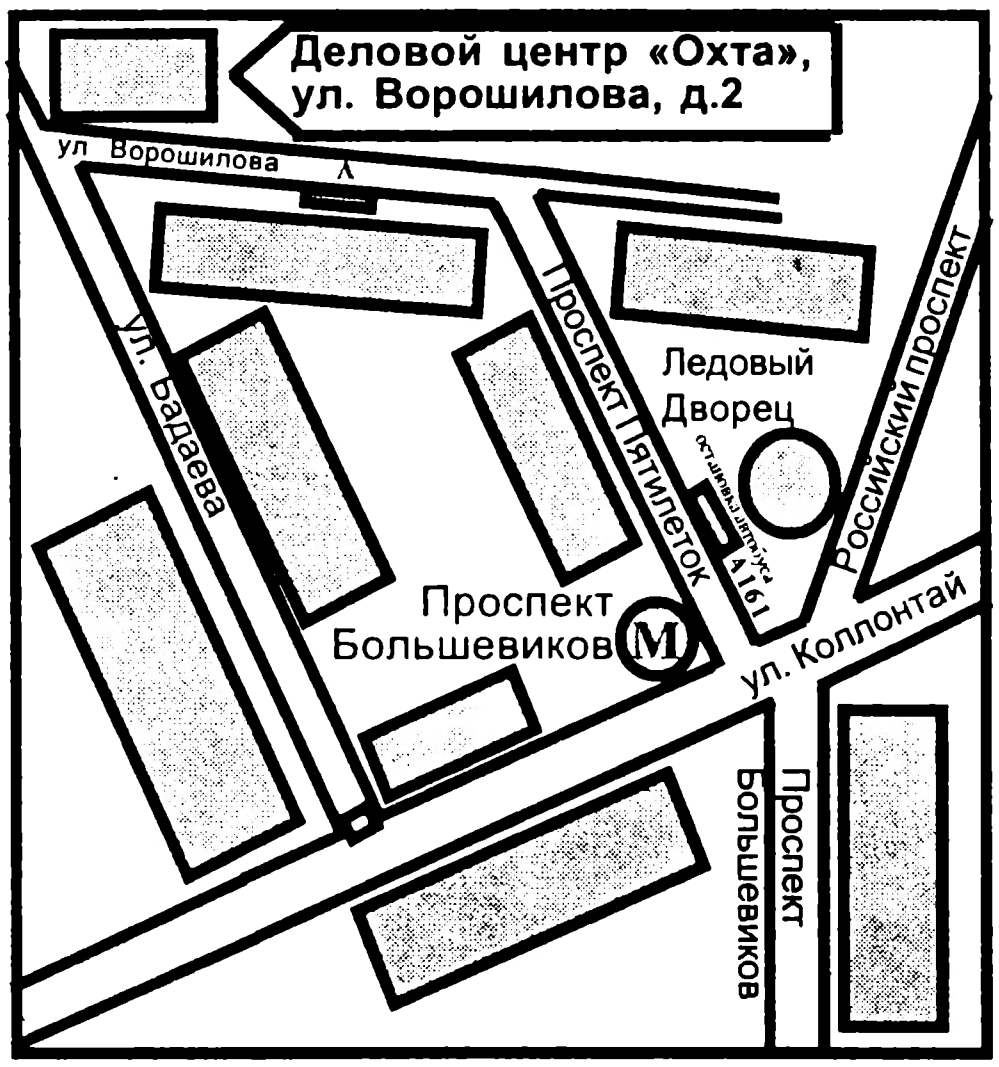
Цифровые лингафоны для ускоренного изучения языка

Ремонт видеоприставок
Раскодировка Sony PlayStation



Наш адрес:
С-Петербург, Садовая ул.. 28/30, Апраксин Двор, кор. 1 «Центр видеоигр»,
ст. М «Гостиный двор», «Сенная пл.».
Режим работы: с 11.00 до 19.00, без обеда
справки по телефону: 272-83-77

Центр оптовой продажи видеоигр
в Санкт-Петербурге



ПРОДАЖА ПРИСТАВОК, АКСЕССУАРОВ, КАРТРИДЖЕЙ И КНИГ С ОПИСАНИЕМ ВИДЕОИГР. ПРОДАЖА ПО ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫМ ЗАЯВКАМ.

Магазин находится по адресу:
Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д.2,
Деловой центр «Охта», 1 этаж.

Телефон:
(812) 440-5130,
(812) 440-5132
E-mail: neva-visit@peterlink.ru

Информацию о нас Вы найдете на сайте:
www.nevavisit.narod.ru

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л.Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л.Ю.***

Подписано в печать 28.02.2002. Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 26 п.л.
Тираж 5 000. Зак. № 625.

Лицензия ЛП №000254 от 16.09.99 г. Выдана Северо-Западным региональным управлением Государственного комитета Российской Федерации по печати (г. Санкт-Петербург).
БООИ «Нева-Визит». 194100 С-Пб, ул. Новолитовская, 15.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29